La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 33 • AGOSTO • 1998
650 ptas.

Top Secret: Lista completa con los códigos para acceder a todos los niveles de Commandos

TOP SECRETS INTERACTIVOS

Guías completas de juego para llegar al final de:
- El Legado del Tiempo
- Jack Orlando

ZONA ALFA

- Fallout 2
- Tomb Raider III
- Abe´s Exoddus
- Messiah
- Baldur´s Gate
- Turok 2
- Trespasser
- Heretic II
- Outcast
- Carmageddon II
- Duelo de Hechiceros
- Knights & Merchants
- Thief: The Dark Project

El Quinto Elemento

Ciencia-ficción hecha juego

8 424094 401017 00033

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

PlayStation

PC CD-ROM

HEART OF DARKNESS™

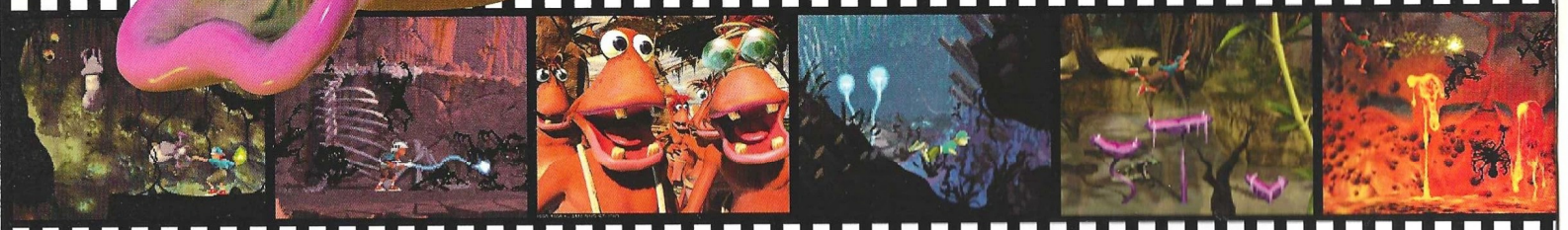
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...

"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.

ocean

Distribuido por:

INFOGRAMES IBERICA



www.heartofdarkness.com

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Arriba y abajo

De la misma forma que ocurría en la recordada serie de televisión, nuestros vecinos fronterizos por arriba, los franceses, y nosotros, los españoles estamos geográficamente condenados a vivir en vecindad, si bien no siempre el entendimiento y la fraternidad han sido las fuerzas motrices que han dirigido nuestras volubles relaciones, y de hecho en muchos momentos de la historia el mejor título que podría haber tenido la película de nuestros encuentros y desencuentros bien se lo podríamos robar a un filme de Wim Wenders: "Tan lejos, tan cerca (Faraway, so close)"

A diferencia eso sí de la citada serie, y dejando a un lado lo geográfico por su carácter inmutable, no siempre en la historia los franceses fueron los de arriba (los amos de la casa en la serie británica) y los españoles los de abajo (los criados). Hubo momentos en que sobre el imperio español no se ponía el sol y los designios del mundo se decidían desde nuestra "piel de toro", como también hubo momentos de hegemonía de nuestros vecinos, no mundial, pero si sobre nuestro territorio, que tuvo que ser recuperado en levantamiento armado.

La última batalla librada ha sido menos sangrienta, y en realidad ni siquiera nos hemos enfrentado cara a cara; eso si, cierta "risilla" no se habrá podido contener en nuestro país vecino ante el esperpéntico –y efímero– paso de nuestra selección nacional por el mundial allí organizado, como tampoco habrá sido fácil evitar una –no se si sana– flagrante envidia ante el brillantísimo resultado cosechado por la selección anfitriona.

En lo referente a nuestro ámbito, los juegos de ordenador, Francia ha estado –y en buena parte sigue estándolo– en la parte de arriba y España en la de abajo, y no sólo ciñéndonos a las cifras de los respectivos mercados, sino fijándonos de forma muy especial en la producción propia. Mientras las compañías francesas (Infogrames, Cryo, Ubi Soft, Loriciels, Silmarils, Kalisto, etc...) proliferaban e incluso conquistaban los mercados internacionales, en nuestro país seguíamos a la espera de un milagro que, eso si... por fin llegó. Ha bastado un sólo juego (si, una vez más hablamos de Commandos) para que un producto con denominación de origen española conquiste el número uno en mercados tan exigentes e inaccesibles como Alemania o el Reino Unido.

En cualquier caso, y a pesar de nuestras diferencias de carácter, idiomáticas y en general de poseer dos idiosincrasias bien diferentes, los franceses y los españoles seguiremos siendo lo que somos: dos paises vecinos, que por encima de cualquier otra consideración, y siempre tratando de salvaguardar sus intereses propios, estamos condenados a entendernos – y perdón por la cursilada– "más que ayer, pero menos que mañana."

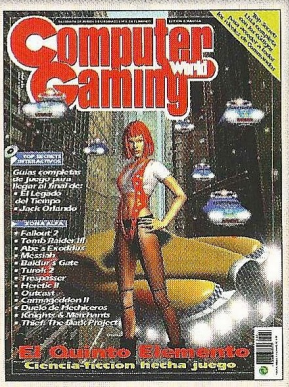
Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

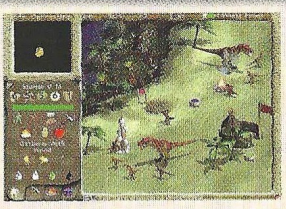
sumario

NÚMERO 33 • AGOSTO • 1998

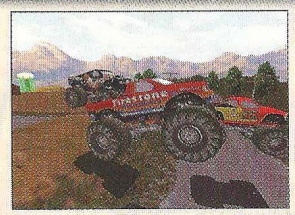


En portada:

Probablemente nadie podría esperar que una de las mejores películas de ciencia ficción de los últimos años iba a tener denominación de origen francés. Pero así fue, y ahora es una compañía de la misma nacionalidad, Kalisto, quien se está encargando de trasladar toda la imaginación visual de "El Quinto Elemento" a las pantallas de nuestros Pc's. En el reportaje que os ofrecemos este mes encontraréis amplia información sobre su desarrollo.



Dawn of War



Monster Truck Madness 2

Microsoft Golf 1998

REPORTAJE

El Quinto Elemento 34

La combinación perfecta. Sólo el ser más absoluto de la creación podrá salvar al mundo de la Maldad que se le avecina; un evento que tiene lugar de forma casi periódica en el transcurso de los milenios. A diferencia de esa periodicidad, el ser que combatirá el Mal, es único.

AVENTURA/ROL

Hopkins FBI 46

¿El fin de un género? Erotismo, violencia, asesinatos, cadáveres de jovencitas indefensas y atracos organizados a bancos, serán el pan de cada día si decides zambullirte en el entramado de esta aventura gráfica con algunos toques arcade. ¿El asesino? Nadie lo ha visto aún.

Gadget. El pasado es el futuro. 48

El primer juego de arte y ensayo. Haruhiko Shono son dos palabras mágicas para el mundo del manga, un universo que ahora intenta apoderarse también de nuestros Pc's. La trama versa sobre un nuevo Arca de Noé que intentará salvar al mundo de la colisión de un cometa. Una empresa casi imposible...

Zero Zone 50

El crimen imperfecto. Dirigir una multinacional interplanetaria es difícil. Si debes hacerlo al tiempo que investigas el asesinato de tu padre, dueño de la misma, más. Habrá muchas cosas por aclarar y tal número de peligros que acechan tras los objetos de la sala más insignificante... ¿Demasiado peligroso para ti?

ESTRATEGIA

Dawn of War 52

Érase una vez la guerra. Un juego de estrategia que traslada la acción a un pasado remoto en donde el peligro reina sobre todas las cosas, cobijándose en una Tierra con tres inteligencias enfrentadas y contemporáneas: Saurians, Cromagnons y Neanderthals. Con ellos podrás cambiar el curso de las cosas.

Las Grandes Batallas de Alejandro 56

La historia de una leyenda. Hombre y nombre para una ciudad y para la historia, en poco más de diez años conquistó casi todo el universo conocido en su época. Cosa de la que pocas personas pueden presumir. Persia y sus aliados nunca olvidarán el verdadero significado del "horror".

M.A.X. 2 58

La confusión como meta. A pesar de haber tenido un mal comienzo, la constancia de algunas empresas en sus afanes es loable, si bien algo inútil. Con las mismas perspectivas que su primera parte, esta secuela se presenta como la renovada imagen de su predecesora. ¿Cierto o incierto?

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Sentinel Returns 60

Esencia metafísica. Podría haber sido desde cualquier otra noche, pero la entrega provenía desde la noche de los tiempos. Una mercancía: Centinelas. Imposibilidades reales para amargar la existencia a quien se atreva a perturbar su mundo. Sólo lo suponemos porque nadie hasta ahora se atrevió a entrar en él.

ACCION

Monster Truck Madness 2 62

Sin concesiones. Desde que en el año 1996 fuese lanzada al mercado la primera versión de este juego, su resurrección parecía improbable. Ahora, con una segunda parte muy mejorada y con grandes innovaciones, la libertad de movimientos y acciones es total.

The House of the Dead 64

La acción de siempre. Desde Sega con amor, y rescatada, como de costumbre, desde los profundos abismos de las máquinas recreativas, nos llega la acción más trepidante con escalofríos incluídos. ¿Tu misión? ¡Destruir!

Snow Wave Avalanche 66

Una estela plateada. Aunque parecía con pocas posibilidades, la oferta que expone este título es bien clara: buenos gráficos, una sensación de realismo bastante conseguido y diversión a tope. Pero tiene un as escondido en la manga. En el apartado de los requisitos su precio te sorprenderá: ¡dificilmente superable!

DEPORTES

Microsoft Golf 1998 68

USA Open en tu ordenador. Sacando el máximo partido a tu ordenador y realizando proezas difiles de conseguir incluso en un partido real, la diversión está garantizada con una de las últimas y más completas versiones para el deporte más caro del mundo. Aunque el ordenador debe ser potente, merece la pena.

SIMULACION

Panzer Commander 70

El día de las bestias. Aunque se trata más de disfrutar con la acción, que de observar un despliegue de medios para llevar hasta el último detalle de estas moles de acero al ordenador; una elevada jugabilidad, su gran calidad gráfica y la variedad que ofrece al jugador hacen que merezca nuestras felicitaciones.

secciones

6 Léeme.bat

No es el verano precisamente el momento más propicio para que se produzcan noticias reseñables, pero pese a todo hemos conseguido recopilar unas cuantas.

8 Interfaz

Cuando creas que tu vida no tiene sentido, cuando el reto propuesto en un juego haya terminado con tu estabilidad nerviosa... y no sepas qué hacer. ¡Escríbenos! Solucionaremos todos tus problemas y podrás aprovecharte de las preguntas que hagan otros lectores. No lo dudes: la solución está escrita.

11 Zona Alfa

A diferencia de la energía, los juegos sí se crean o se destruyen. Es fascinante contemplar el proceso de materialización de una buena expectativa y desde esta sección te invitamos a conocer los pormenores de su realización, intuyendo la línea más probables de evolución. En cualquier caso aquí nada es definitivo.

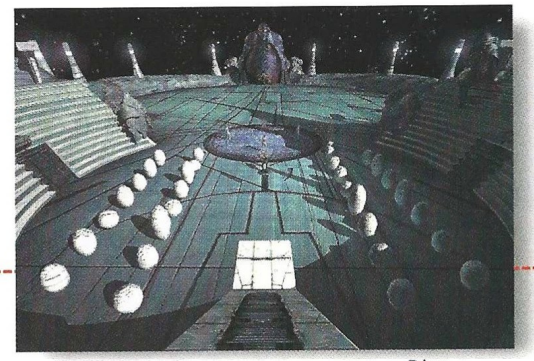
25 Zona Beta

Ya en un estadio superior en su evolución hasta alcanzar la luz como producto definitivo, esta sección analiza los juegos que se hallan a pocos días de su comercialización. Los cambios en las versiones definitivas serán mínimos, y lo que se comenta, con toda probabilidad será producto acabado en breve.

82 Top CGW

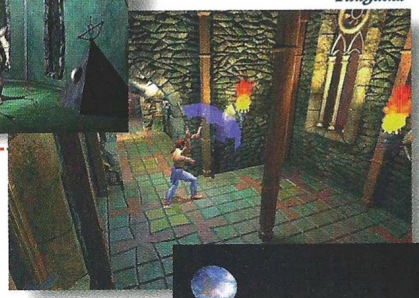
En los primeros puestos de nuestra lista mensual se encuentran los producto del mundo del ocio para PC más votados por todos vosotros. No permitas que tu juego favorito pase a formar parte de los anales del olvido y, de paso, participa en los suculentos sorteos que se llevan a cabo entre los votantes. ¿Quién sabe?

Este mes te regalamos
WITCH FROG.
Una evolución del sempiterno tetris
Todo lo que necesitas saber sobre él
está en la página 80

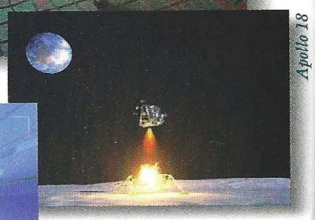


Ring

Liath

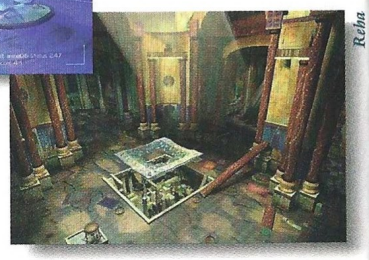


Tunguska



Apollo 18

Dodgem Arena

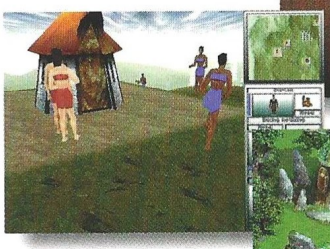


Reah

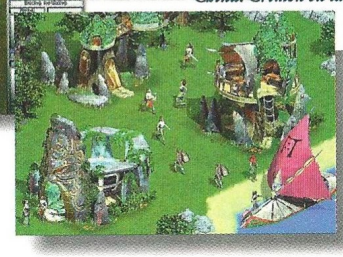
Aventura y estrategia a la francesa

Cryo prepara dos aventuras gráficas y dos juegos de estrategia en tiempo real para este otoño. La primera aventura será China: Crimen en la Ciudad Prohibida, ambientada en los exóticos escenarios de la China Imperial reproducidos con gran fidelidad histórica, y cuyo protagonista se verá envuelto en una maquiavélica red de traiciones que podría terminar con la muerte de miles de personas. Algo más tarde, y posiblemente mucho más espectacular, llegará Ring, una epopeya de ciencia ficción basada en una de las óperas más emblemáticas de Wagner, El Anillo de los Nibelungos. Sus escenarios y personajes han sido creados por Druillet, un ilustrador cuya obra se conoce principalmente a través de El Nombre de la Rosa, Nemo y la saga de Lone Sloane.

China: Crimen en la ciudad prohibida



Riverworld

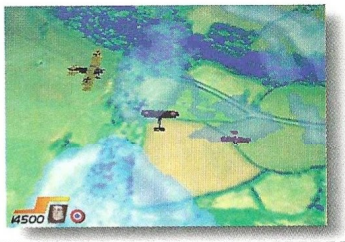


Saga: Rage of the Vikings

Dentro de la estrategia, Cryo apostará por la incursión en los entornos puramente 3D, aunque sin olvidar la clásica combinación de gráficos 2D y 3D. Con el primero saldrá Riverworld, un curioso juego de conquista en el que el jugador tendrá que apoderarse del planeta a través de pasado, presente y futuro, contando entre sus filas con nombres como los de Colón, Atila, Rockefeller, Einstein y Eisenhower. Con un aspecto algo más clásico, y también más tarde, llegará Saga: Rage of the Vikings, ambientado con las mejores leyendas nórdicas y con grandes promesas de éxito. Siete razas diferentes, más de 60 clanes enemigos, condiciones atmosféricas, niveles de zoom... Todo a ritmo de música celta clásica y moderna.

Ambiciosa ampliación

Project 2 parece decidida a convertirse en uno de los sellos más importantes de los próximos meses, y para ello cuenta con nada menos que siete proyectos entre los que hay juegos para todos los gustos. Tunguska, un lugar de Siberia conocido gracias a Expediente X, será una aventura arcade y de combate al estilo de Ecstatica II que quiere competir con Resident Evil 2; Liath es el título de una aventura de corte más clásico que combinará gráficos 2D y 3D para presentar la ciudad mágica de Azeretus, donde el flujo del tiempo se ha distorsionado de tal forma, que si entras ya no puedes salir; Apollo 18 propondrá al jugador volar las misiones de esta nave siguiendo fielmente los patrones que exigiría una simulación espacial; Mad Trax es un juego de carreras futuristas, desarrollado exclusivamente para tarjetas 3Dfx con chip Voodoo 2, lo que será un inconveniente para muchos; ACM 1918 será un arcade con aires de simulador de la Primera Guerra Mundial; Dodgem Arena un juego de un deporte futurista, y Reah una aventura arcade donde confluyen Atlantis y Riven.



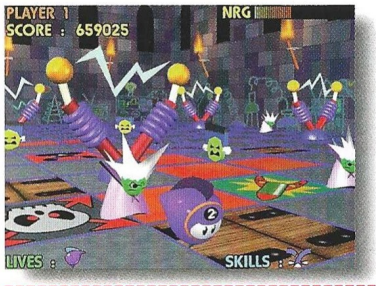
ACM: 1918

Profetas españoles

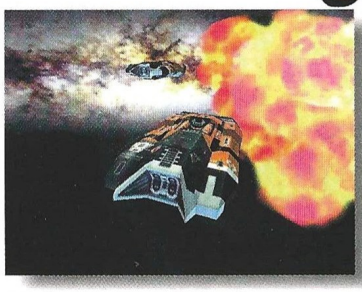
Commandos: Behind Enemy Lines, el primer juego de Pyro Studios que tanto nos ha dado y dará que hablar todavía, es número uno en los dos mercados europeos más importantes: Reino Unido y Alemania, por delante de títulos como Unreal, Copa del Mundo e incluso el propio Windows 98, habiendo batido en Alemania las cifras obtenidas por Tomb Raider 2 y Red Alert. Un total de 33 países europeos y orientales vieron salir este juego el pasado 19 de junio, pero la auténtica prueba de fuego llegará a finales de agosto, momento de su lanzamiento en Estados Unidos, donde también tendrán en cuenta lo que haya pasado durante este mes con el juego en Japón. Pase lo que pase en estos dos países, muy importantes sin duda para la industria de los juegos, Commandos ya ha entrado en la historia del software español. La calidad y adictividad de que te hemos hablado durante meses no ha caído en saco roto fuera de nuestras fronteras, y jugadores de todo el mundo están demostrando que cuando las cosas se hacen bien, no importa de dónde proceden.

Al borde del ataque

Wired es el título de uno de los juegos que prepara SCI, una feroz competición de habilidad contrarreloj cuyo funcionamiento recuerda inevitablemente a la película TRON. En escenarios 3D cuadriculados, el jugador tendrá que rodear a toda velo-



cidad los cuadrados para lograr que sean de su mismo color, mientras evita a los diversos enemigos y trata de fastidiar a sus contrincantes. Este juego parece ser uno de los pocos que vaya a salir este año dentro de ese cajón desastre que son los juegos de habilidad, aunque afortunadamente parece tener calidad suficiente como para llenar la prolongada ausencia de este tipo de juegos.



El más espectacular

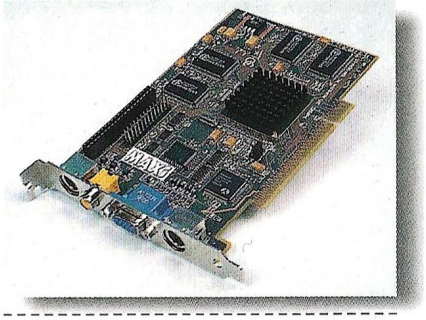
Parece ser que toda la prensa está de acuerdo: Homeworld, la producción que Relic está realizando para Cendant, fue el juego más impresionante de la pasada edición del E3 en Atlanta. Se trata de un nuevo capítulo en la simulación espacial tipo Star Wars, con un entorno gráfico 3D que ha dejado boquiabierto a más de uno por su elevado nivel de realismo. La libertad de acción será brutal, pudiendo el jugador por ejemplo, coger un escuadrón de cazas y envolver a una nave insignia en una esfera de fuego cruzado hasta su total destrucción. Aunque aún faltan meses para su lanzamiento, todas las miradas se han desviado hacia este título por su innovador aspecto y diseño.

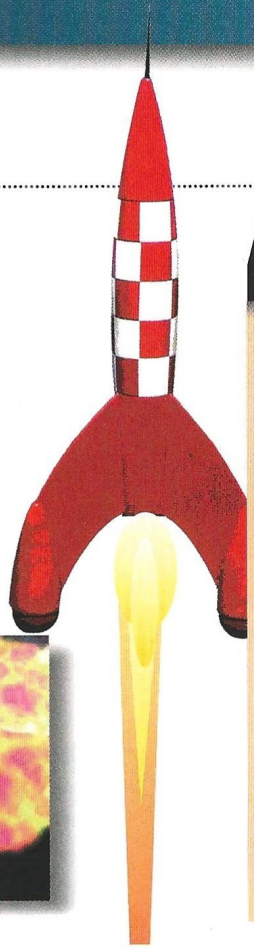
El retorno de un clásico

Heavy Metal, la película de animación editada en 1981 que recaudó 20 millones de dólares en taquilla y que ha vendido más de un millón de copias en vídeo, tendrá continuación el año que viene, y también un juego creado por Ritual, autores de la primera expansión de Quake y el juego Sin. Ambos, filme y juego, se llamarán Heavy Metal: F.A.K.K.2 (Federation Assigned Ketogenic Killzone), y saldrán en principio en verano del 99. El acuerdo entre Ritual y la productora de la película incluye el uso de todos los materiales producidos para el filme, entre los que se cuenta la banda sonora, aunque la historia del juego tendrá lugar dos años y medio después de donde termina la película. En teoría este juego iba a tener un nuevo entorno 3D que prometía mucho, pero ante la pérdida de dos programadores clave, Ritual ha tenido que conformarse con la licencia del entorno de Quake II o Unreal. El equipo del juego tiene carta blanca para añadir su toque personal al universo de Heavy Metal.

Otro paso en la evolución

Maxi Gamer Phoenix es el nombre de la nueva tarjeta que Guillemot International ha desarrollado para potenciar el tratamiento de imágenes 2D y 3D, supuestamente compatible con todos los desarrollos efectuados anteriormente para tarjetas con chips Voodoo, Voodoo 2 y Voodoo Rush. Esta tarjeta posee el nuevo chip Voodoo Banshee, que en lugar de utilizar una emulación software para los principales controladores GDI de Windows, desarrolla dichas funciones mediante hardware, aumentando así la velocidad y estabilidad de las aplicaciones. Su arquitectura de 128 bit potencia las prestaciones bajo DOS y DirectDraw, extendiendo su rendimiento a los entornos Glide, OpenGL y Direct3D, y está preparada para Windows 98 y DirectX 6.0. La Maxi Gamer Phoenix saldrá a la venta a finales de este mes o primeros de septiembre, aunque su precio está aún por determinar.





Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Biosys Take 2	11/98
Birth of the Federation Microprose	12/98
Blackstone Chronicles Legend/SSI	11/98
Blue Fighters Jane's	10/98
Final Countdown Impact	01/99
LAPD 2100 AD Electronic Arts	02/99
Revolution Fenris Wolf	10/98
Sacrifice Interplay	11/98
Starship Troopers Microprose	12/98
Wizardry VIII Sir-Tech	11/98

Teletipo

Las voces del juego Vudú Kid están en castellano, y no en inglés como afirmaba la review aparecida en el número 32 de Computer Gaming World.

Anaya Interactiva amplía su serie Guías de Internet con un CD-ROM dedicado al fútbol, cuyo precio es de 3.990 pesetas.

El Salón de la Informática y el Mobiliario de Oficina, SIMO '98, se celebrará en Madrid el próximo mes de noviembre, entre los días 3 y 8.

LucasArts ha firmado un acuerdo de distribución para España con Electronic Arts tras su ruptura con Erbe hace unos meses.

El Bicho Verde Producciones ha editado un nuevo CD de shareware y software de dominio público con 20 juegos de estrategia y guerra. Para más información llamar al (93) 232 31 12.

Infogrames Ibérica ha adquirido la distribuidora Arcadia, con lo que consolida su infraestructura en nuestro país.

Interfaz correo

Quiero pediros ayuda en el juego Ace Ventura. He llegado hasta el tótem, y he puesto las partes de que consta en todos los órdenes posibles sin conseguir resultado alguno. Me gustaría que me ayudarais a solucionar este problema que me tiene parado desde hace tiempo. Gracias.

Raúl Cebrián
Zaragoza

Verás, suponemos que te refieres en tu carta a la construcción de un tótem femenino con seis piezas. Primero tendrás que coger la pieza que se parece a una falda de colorines. Después colocas la que tiene un ombligo, más adelante el pecho, enseguida el cuello, que es la parte más estrecha, y para terminar, primero la boca, que tiene dos dientes, y después la cara, con la piel azul.

Hola amigos, estoy jugando "Hollywood Monsters" y no se cómo hacer que el viejo vea la armadura por la ventana del despacho de la secretaria y me deje ir a las bodegas. Estoy desesperada ¿me podéis ayudar? Muchísimas gracias.

Marta M. Álvarez
Madrid

Si usas la tarjeta en el despacho de Hannover, entrarás en el despacho de su secretaria. Si recoges la manivela que verás cerca y haces que la gramola funcione con ella, comprobarás que el despacho de la secretaria se convierte en una... habitación menos decente. Si bajas a los jardines, verás que el viejo se muestra nervioso al ver la luz roja de la habitación desde allí. Como no se decide a irse, tendrás que volver a la habitación y colocar allí la vieja armadura ante la ventana. Cuando Hannover se cruce con ella de nuevo, mirará la ventana y no podrá resistir la tentación de abandonar su puesto. Ahora es cuando tienes que ir a las bodegas.

Para C.G.W.: ¡Ayuda! Me encuentro en Etheria en el juego King's Quest VII. Estoy delante de un arpa y no consigo pasar de ahí. Si voy hasta la cueva, me devoran y un caballo fantasma está empeñado en empujarme al vacío.

José G. Rodríguez
Palencia

Asciende por el este hasta la gruta, pero no dejes que Valanice se acerque. Súbela al tronco para que recoja ambrosía para usarla sobre los pequeños seres semejantes a ninfas para escuchar las notas musicales. Ahora ve al norte y toca las notas en las cuerdas 1 – 5 – 6 – 4. Ahora usa la bola para entrar en la sala de las que tejen el destino.

Me llamo Enrique Prieto y estoy buscando alguna publicación en donde aparezca la solución al juego Woodruff. Lo intento pero no sé a quién dirigirme.

Enrique Prieto
Salamanca

Una vez consultados nuestros archivos, hemos encontrado la solución a Woodruff en el volumen XII de la colección "Libro de Soluciones" publicada por Proein. Su teléfono es (91) 5 76 22 08 y se encuentra en Madrid.

Estimados amigos de Computer Gaming World. Necesito respuesta a dos cuestiones. La primera es si saldrá una tarjeta 3Dfx estándar algún día. La segunda es que no sé que hacer con el dichoso dispositivo extraño en The Dig y los puentes de luz.

Leonardo Montilla
San Lúcar de Barrameda (Cádiz)

En cuanto al tema de la tarjeta 3Dfx estándar, debes saber que no existe tal cosa. Lo que en realidad sí existe es un chip estándar denominado Voodoo que es compatible con todos los juegos que soportan tarjeta 3D, y que muchas de ellas llevan instalado. El año pasado se presentó el chip Voodoo 2, y hay nuevas tarjetas que lo incorporan. Sin embargo, no todos los juegos funcionan bien con las tarjetas Voodoo 2, y según parece se está desarrollando un nuevo chip para solucionar, en principio, este problema. Por todo esto, y vista la constante evolución del hardware, es prácticamente imposible que algún día haya una tarjeta 3Dfx estándar, si bien parece que el chip Voodoo sí se ha convertido en estándar al igual que sucediera con Sound Blaster en su día.

Para The Dig: Una vez que hayas subido hasta arriba en el "dispositivo extraño", entra en el llano y usa la pala en la cueva. Coge la placa, la clavija la vara y las costillas y pon la clavija en el agujero de la vara. Pon la vara en la clavija y regresa a Nexo. Ve al transporte de la tumba y enseña las costillas a Brinks. En el Nexo, ve hasta la puerta abierta y coloca las costillas en el gancho y la vara en las costillas. Espera a que salga la criatura por los agujeros y rodea la rueda hasta que caiga en la trampa. Colócale el brazalete, suéltala y síguela con el dispositivo. Usa la pala en el punto indicado y coge la pieza de la máquina. Coge la barra y las costillas y pon la pieza en el panel. Pon la placa, pulsa, recoge todo y vuelve a nexo. En cuanto a los puentes de luz, cambia las posiciones de la lente y aprieta el dispositivo hasta que cambie de forma y una recta una uno de los círculos con el central. Hazlo con todos y como uno está averiado, abre el panel y haz que la luz de la fuente ilumine cada cristal, dirigiendo el haz al prisma.

En relación a Dragon Lore II, necesito saber cómo hacer para pulsar las piedras de las estatuas. ¿Podéis ayudarme?

Rosell Marti
Correo Electrónico

Después de encender la lámpara, comer y bajar al tercer nivel, tendrás que pulsar las piedras en este orden: roja, blanca, verde y amarilla. Entra por la Puerta Oeste. En el Salón del Invierno repite la operación de las estatuas ene este orden: blanca, verde, amarilla y roja. Cruza la Puerta Norte y llena la Fuente del Grifo con el agua de la cantimplora.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

REDISEÑADO PARA EL NUEVO MILENIO...
EL CLASICO DUNE II REGRESA...
DUNE

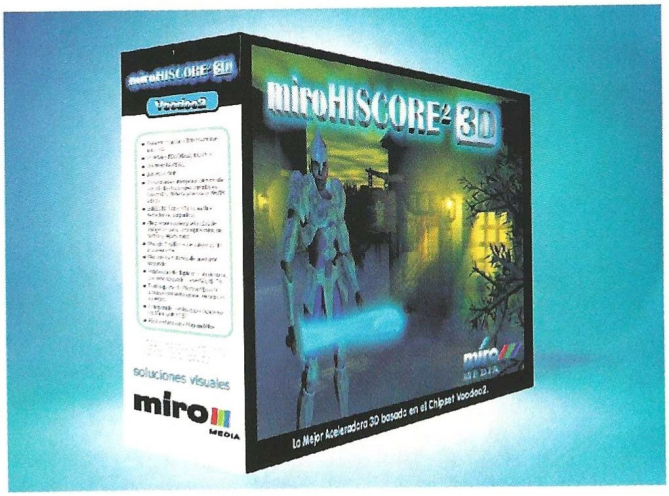
VERSION INTEGRA EN CASTELLANO
Estrategia en tiempo real creada para jugadores fieles.
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
C./ Hermosilla, 46 - 2°. dcha. • 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Fax: (91) 575 45 88
www.virgin.es
Westwood™ STUDIOS
© DUNE™ 1998 Dino De Laurentis Corporation licenciado por Universal Studios. © Dune 2000 1998 Westwood Studios, Inc. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

miroHISCORE² 3D

¿Estás preparado para una nueva experiencia en juegos?

Con sus **12 Mb** de potencia y la revolucionaria **tecnología Voodoo2**, la Aceleradora Gráfica miroHISCORE2 3D alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te introducirán en una nueva y fascinante dimensión.

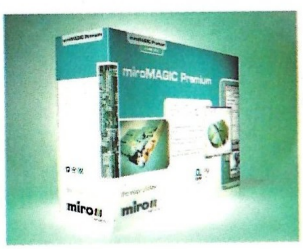
¡Transporta tus aventuras 3D más allá del monitor de tu PC!. MiroHISCORE2 3D incluye **salida de TV** para que disfrutes de tus juegos favoritos en Pantalla Gigante, grabes en vídeo las mejores jugadas y sorprendas a tus amigos con tus increíbles hazañas.



¡Entra en acción sin límites con miroHISCORE2 3D!

Tarjeta Gráfica + Aceleradora 3D + Salida TV

miroMAGIC Premium



- **Tarjeta PCI 4MB SGRAM**, 100 MHz.
- **Potencia 3D para diseño, animación y multimedia**: Procesador gráfico nVIDIA Riva 128 (128 bits)
- **Alta velocidad:** Win 95/NT, DTP, procesamiento imágenes.
- **Salida TV de máxima calidad**
- **Ideal para videoconferencia:** mayor facilidad de lectura, digitalización y procesamiento de datos de vídeo.

Aceleradora Gráfica Voodoo + Salida TV

miroHISCORE 3D

Como tarjeta gráfica complementaria a la ya instalada, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales.
Sus 6MB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.

UMD

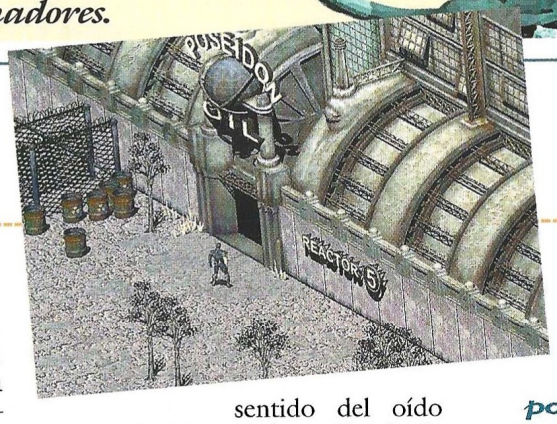
UMD, S.A. • Tel. 94 476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91 654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96 339 03 70
http://www.umd.es

miro MEDIA

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Fallout 2



En busca del paraíso

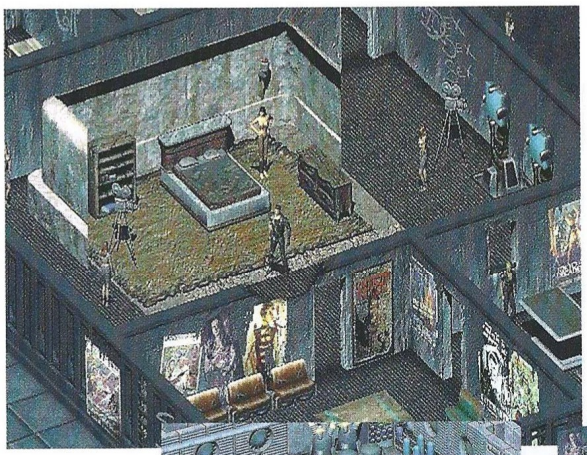
Por el tipo de juego que es Fallout, quizá no muchos jugadores se hayan visto atraídos por él, pero desde luego todo el mundo está de acuerdo en el mismo punto: es uno de los juegos de rol más complejos y completos de la compañía norteamericana. La secuela tendrá como escenarios la destrozada California, Nueva Reno y las ruinas de San Francisco, pero no todas estarán accesibles desde el mapa a no ser que se descubran obteniendo información.

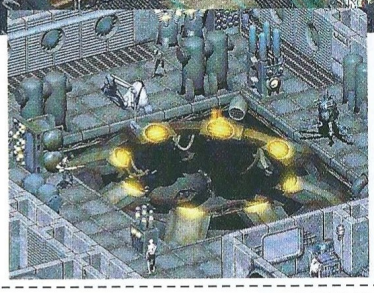
El jugador tendrá que asumir el papel del Elegido, un descendiente directo de los habitantes del Vault, y tendrá que probar su valía para convertirse en el líder de su pueblo. La leyenda dice que en algún lugar está el Kit de Creación del Jardín del Edén, que al parecer tiene el poder de convertir las tierras yermas en un fantástico paraíso. Las reservas de agua de la tribu se están agotando después de 10 años de sequía, y ha llegado la hora de reclamar la herencia del Vault 13.

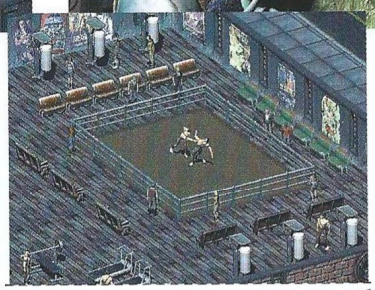
Con tendencias buenas o malas en su comportamiento, el protagonista de Fallout 2 podrá pilotar un coche por los páramos para acelerar sus desplazamientos, y crear un grupo de aventureros con otros personajes como mutantes y científicos. Entre los enemigos habrá más mutantes, androides, fantasmas, lagartos gigantes, plantas carnívoras y muchos otros, y sufrirán notables mejoras en su sistema de inteligencia artificial con detalles estilo Commandos, como un sentido del oído que les alertará dependiendo de su posición y el origen del sonido.

Nuevas armas, la posibilidad de combinar objetos y más misiones alegrarán la vida de los fanáticos de este juego, que además se encontrarán con la bonita sorpresa de que el juego es un 50% mayor que su predecesor.

La aventura post-nuclear que Interplay propuso el año pasado, tendrá continuación a finales de éste. Su éxito en Estados Unidos ha sido suficiente para ello.







Fallout 2

Editor: Interplay
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

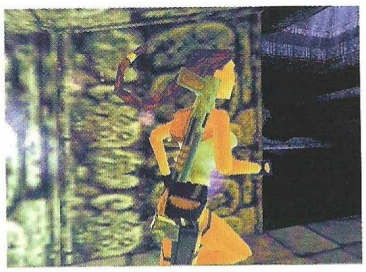
Zona Alfa

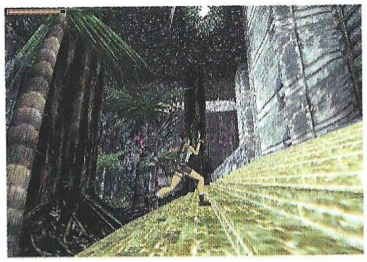
Tomb Raider III

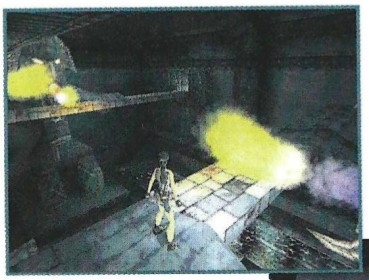
Mientras otros afirmaban que Tomb Raider II era la octava maravilla en secuelas y le concedían incontables parabienes y portadas, desde aquí sostuvimos que era poco más que el disco de misiones que no había salido nunca.

La secuela genuina

El tiempo y Core Design nos han dado la razón, y este año habrá una nueva entrega de las aventuras de Lara Croft que según parece, tendrá realmente algo nuevo que ofrecer además de intentar arreglar los errores de ediciones anteriores. Por supuesto, quienes ensalzaron la última entrega de la serie, ahora hacen gala de un elevado escepticismo respecto a la próxima, apoyándose principalmente en la falta de información. Bien, Tomb Raider III se diferenciará del anterior en dos aspectos principales: el sistema 3D se ha reprogramado en un 80%, y aunque no dejará de haber una buena dosis de enemigos, se volverá a la filosofía inicial de exploración y resolución de puzzles.







En esta ocasión, Lara tendrá que encontrar los cuatro pedazos de un meteorito estrellado en la Antártida hace millones de años. Sobre ellos se dice que contienen el descubrimiento más importante en cuestión de genética y evolución desde la Teoría de Darwin. Robados y esparcidos por el mundo, los cuatro pedazos se encuentran en otros tantos puntos del globo: las islas del Pacífico Sur, las junglas de la India, Londres y la popular Área 51 en Nevada. De nuevo serán quince niveles de juego, pero menos lineales que antes de forma que se puedan recorrer en el orden que se quiera, aunque esto no afectará sustancialmente al resultado final del juego. La única diferencia estribará en la existencia de ventajas y desventajas según la ruta elegida.

También se están mejorando los efectos especiales para lograr una atmósfera perfectamente envolvente y un mundo vivo, alejándose de los grandes espacios vacíos de las dos entregas anteriores. Plantas y animales poblarán todos los niveles, además de los enemigos, y se utilizará una nueva inteligencia artificial para su comportamiento. Ésta se ha diseñado empleando los conocimientos del Dr. Tom Scutt, un especialista en inteligencia artificial que ha proporcionado patrones de comportamiento animal en manada. Así, un tigre no atacará solo, sino que junto con la manada rodeará a Lara antes de atacar, y ella podrá atacar al líder para dispersarlos. Y por supuesto, la primera vez que un animal oiga un disparo huirá asustado, pero la segunda ya no lo estará tanto, y así hasta acostumbrarse a ello.

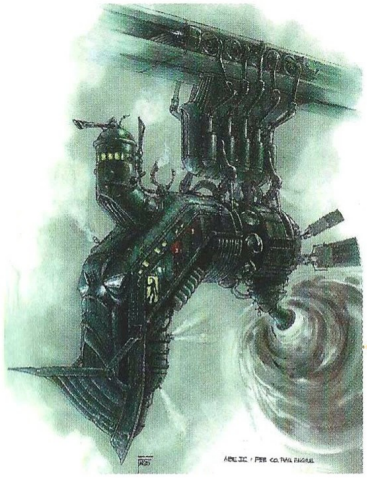
Habrá muchas más novedades que nos reservamos para más adelante, pero no nos resistimos a enumerar algunas de ellas: los nuevos vehículos incluirán un propulsor subacuático, una moto de nieve y una canoa; entre las nuevas armas se cuentan una pistola Desert Eagle, una granada de mano, un lanzacohetes y el último modelo de Uzi; y entre los movimientos incorporados a esta entrega estarán el balanceo con lianas y cuerdas, esquivar mientras nada pudiendo zambullirse, el balanceo en barra similar al que se hace en las barras de gimnasia y rodar tras agacharse, todos ellos inspirados por nuevos puzzles.

Hágase la luz

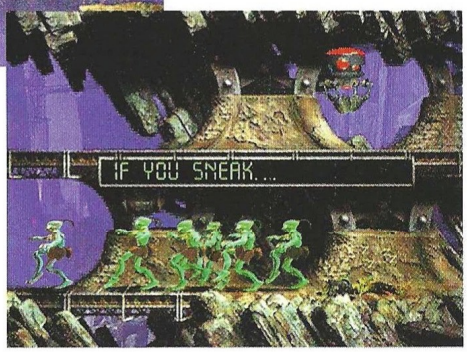
La luz y la oscuridad tendrán un importante papel en esta nueva entrega de las aventuras de Lara Croft. Por ejemplo, la plataforma de la imagen sólo es visible gracias a la luz de un bengala, y sin ella, la heroína más famosa del mundo caería irremisiblemente a las aguas infestadas de pirañas.

Tomb Raider III

Editor: Core Design
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98



Abe's Exoddus

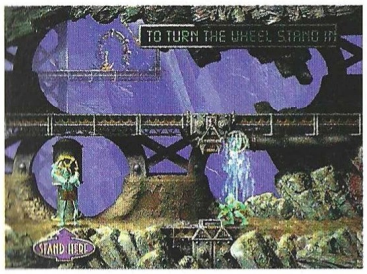


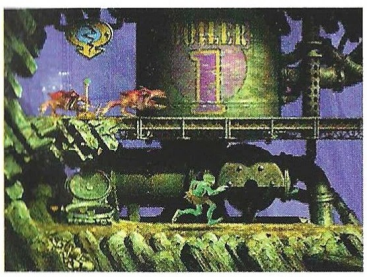
El héroe de los labios cosidos, que tantas horas de entretenimiento, diversión y humor proporcionó las pasadas Navidades, volverá este invierno con la primera de las ocho secuelas prometidas por sus creadores.

Cumpliendo el programa

Nadie se había atrevido hasta ahora a programar directamente más de dos o tres entregas de una serie, pero los padres de Abe dejaron claro el año pasado que su meta era alcanzar la decena de juegos con el mismo personaje.

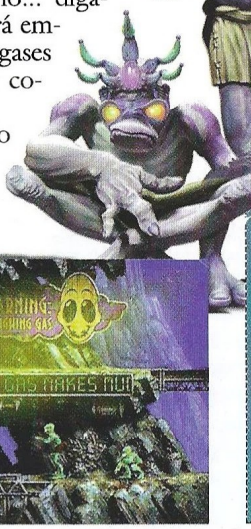
Pero, de momento, esta secuela no contará con nueva tecnología, aunque sí con muchos otros elementos bastante prometedores. Por supuesto más niveles y personajes, pero no es esto lo importante, sino los cambios cualitativos. Habrá más interacción entre los habitantes del mundo de Abe, y sus reacciones serán más emocionales, dependiendo siempre de las cosas que les ocurran a otros personajes del juego. Los Mudokon también tendrán personalidades definidas, y en ocasiones Abe tendrá problemas para llamar su atención mientras se pelean o se ríen, por mencionar algunas de sus actitudes.





La comunicación entre Abe y otras criaturas seguirá siendo clave en le juego, y se incluirán nuevas frases para el protagonista así como respuestas complejas para los Mudokon. Además los nuevos poderes de posesión de Abe abrirán nuevos e imaginativos campos en el juego: ¿alguien puede imaginar cómo será poseer a un Glukkon? Y las armas a disposición de Abe, bueno... digamos que podrá emplear ciertos gases corporales (!) como arma.

A lo largo de esta nueva entrega, Abe tendrá que rescatar a sus congéneres de un malvado plan de los Glukkon, quienes emplean los huesos de Mudokon para hacer cerveza. El secreto del brebaje no sólo radica en los huesos, sino también en las lágrimas de Mudokon, algo que adoran los miserables Glukkon. El escenario principal será Necrum, un antiguo santuario Mudokon donde descansan los restos de varias generaciones.



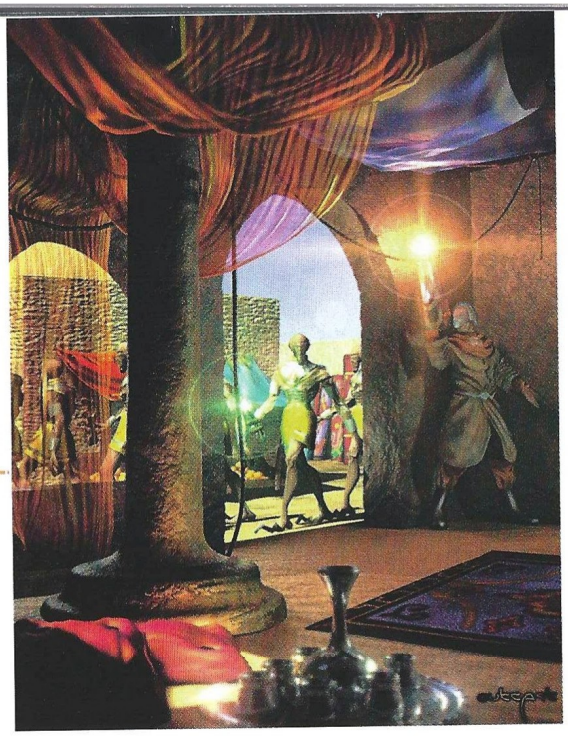
Fantasmagórico

Tres espíritus se aparecerán a Abe al principio del juego, justo en el momento en que cae inconsciente al final del primer juego en medio de la celebración. Su mensaje será que Abe debe ir a Necrum, donde los Glukkon están desenterrando los huesos de Mudokon, convirtiéndose así los cadáveres en peligrosos Mudombies.

Abe's Exoddus

Editor: GT Interactive
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

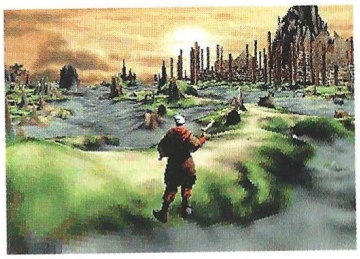
Outcast

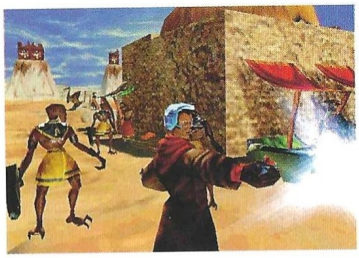


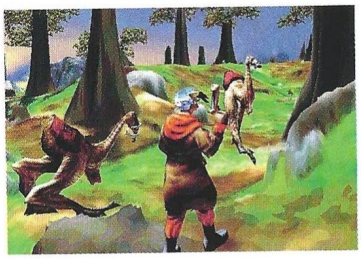
Tras su experiencia en Amiga con títulos como Unreal y Agony, y en recreativas con Ultimate Tennis, un equipo de independientes decidió crear el sello Appeal, cuyo primer juego fue No Respect.

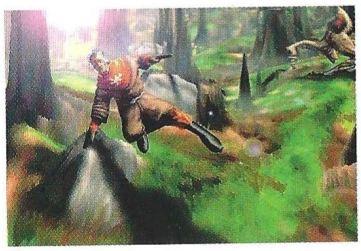
La revolución de un género

Una vez finalizado su primer proyecto, y siendo defensores del género de acción, se preguntaron cuál debía ser la evolución lógica del mismo, llegando a la conclusión de que había que llevar el estándar de héroe instaurado por Tomb Raider hacia una nueva dimensión cuya principal característica fuese un universo real y vivo.









Esto no significaba únicamente conseguir un entorno gráfico asombroso y de gran belleza, sino además poner en él criaturas vivas e inteligentes y hacer que el aire corriera por él, de forma que el jugador sintiese de alguna forma que todo lo que tenía a su alrededor funcionaba como en la realidad, a pesar de la existencia de posibles peculiaridades impuestas por el propio mundo del juego.

Con este concepto en mente se centraron en tres aspectos fundamentales sin olvidar ni por un momento que el resultado tenía que ser entretenido y adictivo. Por un lado el combate permite al jugador tomar el control inmediato de las acciones del protagonista, la estrategia descubre trucos y tácticas para progresar en un juego en que los oponentes son cada vez más inteligentes y se organizan como un ejército real con reacciones realistas, y por último la aventura, que conjuga los dos aspectos anteriores profundizando en la línea argumental y reforzando las sensaciones clave del juego. Por tanto Outcast combinará de forma armoniosa diversos géneros que habitualmente se ven por separado, creando algo nuevo cuya coherencia coral será fundamental para el éxito de este juego.

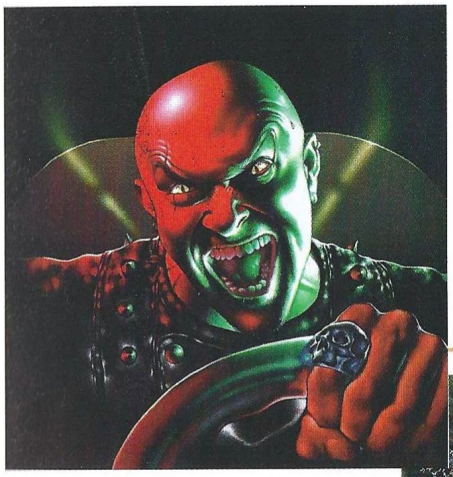
Relativamente pronto –a finales de año– podremos ver en cualquier caso el resultado final de este prometedor proyecto.

Outcast

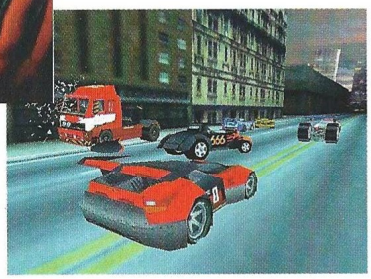
Editor:
Appeal/Infogrames
Fecha prevista de lanzamiento:
Diciembre 98

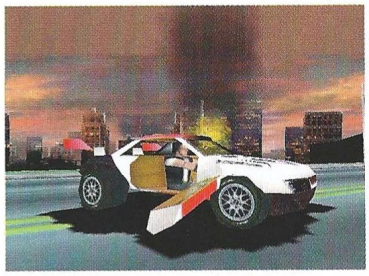
Un nuevo héroe

Cutter Slade es el protagonista del juego, que como todos los demás personajes y objetos, ha sido generado con polígonos de alto rendimiento ilustrados con la técnica Bump Mapping, desarrollada por Appeal. La animación mezcla capturas de movimiento para diferentes segmentos de un mismo personaje, por ejemplo brazos, piernas, tronco y cabeza, y sobre ella se aplican algoritmos que permiten adaptar los movimientos del personaje al entorno en que se encuentra.



Carmageddon 2 Carpocalypse Now



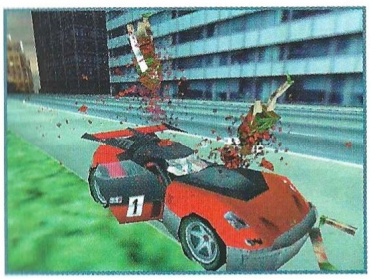


Ampliamente satisfechos con la polémica suscitada no hace tanto tiempo con Carmageddon, los chicos de SCI atacan de nuevo de la forma más virulenta posible: preparando una secuela.

Más leña al fuego

Una vez más vamos a ahorrarnos los comentarios sobre la desaforada violencia de que hace gala este juego, puesto que es un aspecto que se califica por sí mismo. Dejando esto de lado, Carmageddon 2 tendrá bastantes innovaciones cualitativas como el que los peatones sean 3D, lo que según cuentan en SCI ha obligado a rehacer el núcleo del programa.

Los escenarios serán más activos en el juego y permitirán una mayor interacción, como cristaleras de edificios que se pueden romper, bolas de demolición que se pueden poner en movimiento con un choque, y vehículos "civiles" que no compiten en la carrera. En cuanto a los vehículos, sufrirán más desperfectos que nunca, y el detalle de los mismos será también mayor, pudiendo partirse en dos longitudinal o transversalmente, perder chapa, ruedas, cristales e incluso al piloto.

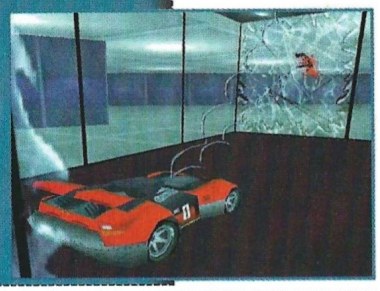


Y para quienes disfruten del gore salvaje, esta nueva entrega tendrá muchas más carnaza que la anterior. Al ser 3D, los peatones tendrán un mayor realismo a la hora de... bueno, digamos que un modelo 3D se puede descomponer en diferentes partes. Nuevos vehículos como una cosechadora sembrarán el terror en las calles, y ya nadie estará a salvo en la aparente seguridad del interior de un edificio, ni siquiera en la quinta planta.

Con este título SCI parece responder a la demanda de muchos de sus seguidores, que en Internet han sido muchos y han promovido la creación de escenarios donde se puede atropellar a las mismísimas Spice Girls e incluso uno que reproduce la zona de París donde tuvo el accidente del coche de Diana de Gales. Con Carmageddon 2 también se podrá jugar en Internet, ampliándose la oferta habitual del modo multijugador con una nueva modalidad denominada "The vampire game".

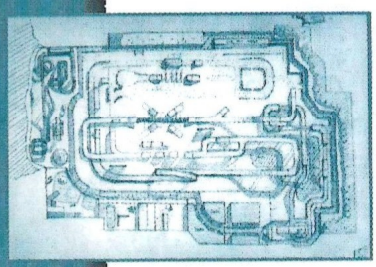
Nuevas "armas"

Entre las novedades de esta secuela se encuentran dos nuevas formas de atacar tanto a oponentes como a peatones. Por un lado están las puertas del coche, siempre disponibles para que no se escape ningún viandante, y por otro, un power-up que permite activar unos muelles que lanzarán a vehículos y peatones al quinto pino.



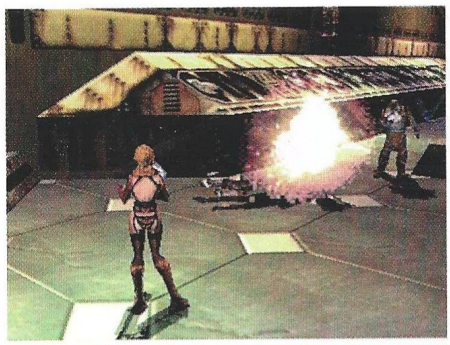
Más difícil todavía

Los circuitos no sólo serán más grandes, sino más variados, con más secretos y zonas de auténtica locura, tal y como muestra este diseño 3D acompañado por la planta del nivel. Además de los que incluya el juego en el momento de su lanzamiento, SCI tiene planeado añadir más a través de Internet, como sucediera con Carmageddon, y quizá, sólo quizá, un editor.



Carmageddon 2 Carpocalypse Now

Editor: SCI
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 98



Messiah

Está escrito que el Mesías volverá después de 2000 años. Su regreso se ha adelantado dos años, y el motivo lo descubre Shiny en su nueva y asombrosa producción.

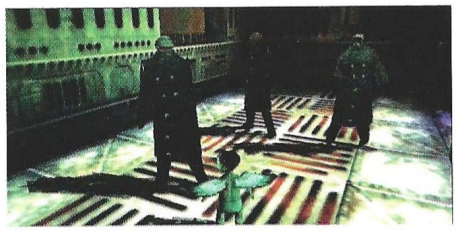
Un ángel peligroso

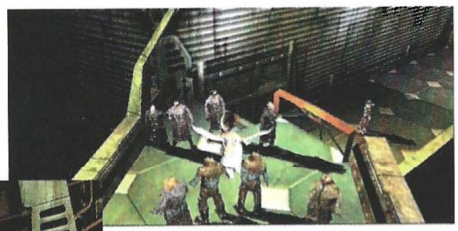
Al conocer el título y la temática de este juego, numerosas organizaciones religiosas norteamericanas se han movilizado en su contra, exigiendo públicamente el cambio del nombre cuando menos, lo que ha supuesto una maravillosa campaña publicitaria gratuita para Messiah.

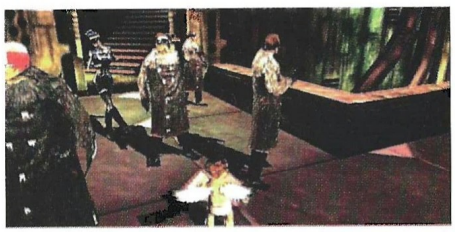
Dejando de lado lo meramente anecdótico, Messiah promete romper con muchas cosas de un solo plumazo, empezando por el nivel tecnológico. Pocos adjetivos pueden calificar la perfección de los modelos 3D de los personajes, que empleando un sistema de emulación de piel artificial ostentan el mayor realismo jamás visto en un juego. Los escenarios cambiarán en tiempo real gracias a nuevas técnicas de deformación y morphing, y cada uno de los personajes contará con 500 veces más polígonos que el más complejo de los vistos hasta la fecha, lo que ha asombrado a propios y ajenos en una reciente conferencia de desarrolladores de software.

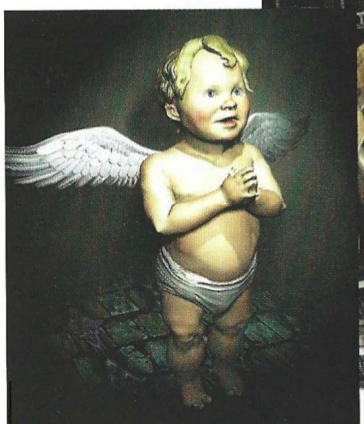
El protagonista, un querubín llamado Bob, llega a la tierra para erradicar a los pecadores de su faz, contando como única arma con un don bastante inusual: la posesión. Es capaz de apoderarse de cualquier cuerpo, pudiendo utilizarlo del modo que quiera para lograr sus fines. Más de 20 personajes se convertirán en sus "víctimas" potenciales, y cada uno le conferirá habilidades muy diferentes.

Para conseguir eliminar a sus enemigos el protagonista del juego utilizará armas de fuego y armas blancas, podrá herirlos y ver cómo se arrastran hasta sus escondrijos para morir, o decapitarlos en un oscuro callejón fuera de miradas indiscretas. A pesar de tanta violencia, su misión es salvar al mundo... Extraña forma de hacerlo, ¿no?









Perfección poligonal

Cada uno de los personajes de Messiah está compuesto por unos 500.000 polígonos, una cantidad tal que nadie hasta la fecha se había atrevido siquiera a imaginar para un juego. Una nueva tecnología desarrollada por Shiny permite que esto sea posible, y además no sólo en ordenadores con tarjetas 3D, sino en principio en cualquier otro gracias a la posibilidad de escalar la imagen.

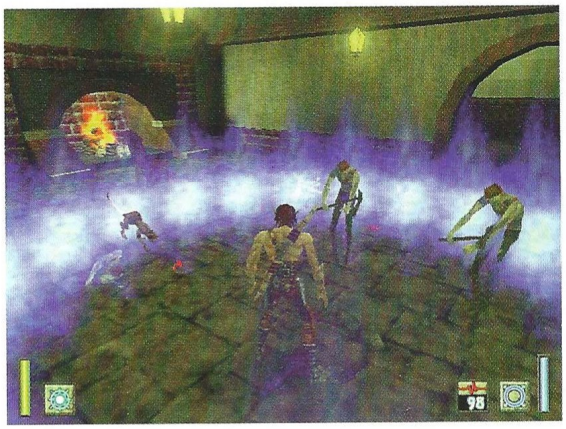
Messiah

Editor:
Shiny Entertainment
Fecha prevista de lanzamiento:
Noviembre 98

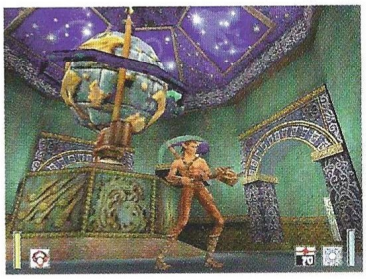
Heretic II

Aires de cambio

La trilogía compuesta por Heretic, Hexen y Hexen II tuvo su final el año pasado, y éste llegará un nuevo comienzo con espectaculares cambios que harán temblar a todo un género.



Con Heretic II se dirá adiós a la primera persona, los corredores oscuros y la ficción alienígena de otros juegos para abrazar hasta las últimas consecuencias el género fantástico que tanto parece gustar en Raven y que dio pie a la serie. A primera vista, nada más cargar el juego, hay dos cosas poderosamente atractivas: Heretic II es en tercera persona, y los escenarios son absolutamente espectaculares, tanto que ni siquiera los de los recientes Nightmare Creatures y Unreal se pueden comparar (ni que decir tiene que cualquier cosa anterior ha quedado ya desfasada).



Además, el personaje contará con armas de combate cuerpo a cuerpo y hechizos, así como otros instrumentos bélicos para atacar a distancia. Desde una simple pértiga a un arco o una espada, a los más impresionantes conjuros realzados por un inquietante sistema de iluminación. Gracias al uso de la tercera persona, se dará también un salto cualitativo y cuantitativo en lo que a movimientos se refiere, haciendo que lo de Tomb Raider no sea nada en comparación con lo que puede hacer Corvus –protagonista del juego y héroe del Heretic original–. Saltos con pértiga, trepar paredes, colgarse de los tejados, saltar haciendo mortales y muchas otras cosas dejarán anonadado al jugador.

La arquitectura de los escenarios que hemos podido ver hasta el momento es asombrosa, logrando recrear una atmósfera increíble que jamás se ha visto en otro juego. Pero evidentemente, esto no será nada sin el apoyo de una historia a la altura de las circunstancias: el mundo de Corvus está en peligro por culpa de una terrible plaga que convierte en roedores a las víctimas, y el propio Corvus se podrá ver afectado por ella. Su misión es descubrir el origen de este mal y erradicarlo. No pierdas la pista de este juego, será uno de los grandes este invierno.

Un cambio radical

Heretic, Hexen y Hexen II sufrieron cambios cualitativos a nivel gráfico, pasando de una calidad Doom al espectáculo visual 3D que cabe esperar a estas alturas, pero desde luego el salto más espectacular se producirá con Heretic II y su paso de la primera a la tercera persona, con todo lo que esto significa.

Heretic II

Editor: Raven Software
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

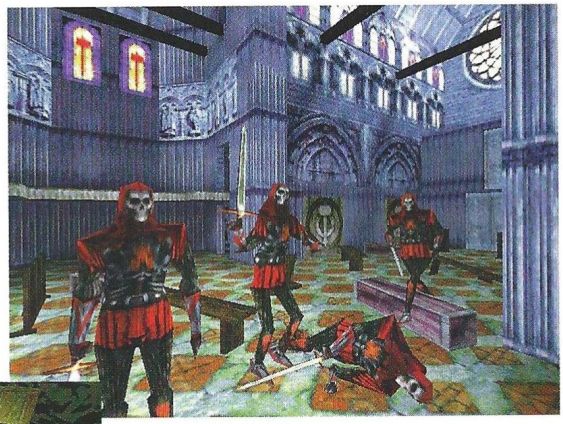
Thief: The Dark Project

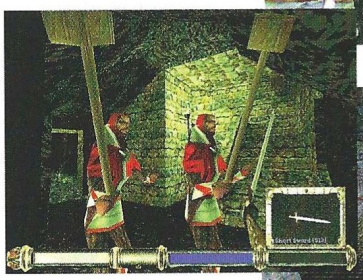
Posiblemente sepas que Looking Glass creó Flight Unlimited y su secuela, y quizá te sorprenda su incursión en el género de acción y aventura 3D. No es la primera vez, cuentan con una larga experiencia.

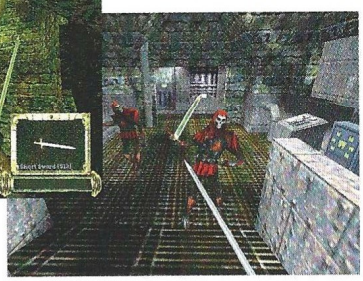
Pactar con el diablo

Fue Flight Unlimited el primer juego que esta compañía editó con su nombre, pero antes de eso hizo para otros grandes cosas como la serie Ultima Underworld y el primer juego de acción y aventura 3D en 1994, System Shock.

Gracias al bagaje que les ha proporcionado este historial, muy pronto presentarán de la mano de EIDOS una especie de cruce entre Tomb Raider y Quake, si bien están aportando ideas frescas a un género bastante aburrido últimamente. Ficción y fantasía, presente, pasado y futuro se darán cita en el mundo de Thief, donde gobiernan los motores de vapor pero existe la magia. Los escenarios y las animaciones están creados con la misma estética de filmes como Brasil, La Ciudad de los Niños Perdidos y la reciente Dark City.







Garrett, el ladrón profesional que protagoniza el juego, tendrá que hacer frente a 16 misiones, cada una de las cuales tendrá en principio como objetivo un robo. Pero tras unas cuantas fechorías, el contacto de Garrett será capturado por una orden religiosa y el ladrón tendrá que hacer lo imposible por rescatarle. En este punto la historia cobrará una densidad mayor, y el jefe de Garrett se revelará a él como quien realmente es: el Diablo.

La mayoría de los niveles transcurrirán en interiores debido a la propia naturaleza del juego, en lugares como mansiones, casas, prisiones, guarniciones y templos. Pero aunque los aspectos técnico y argumental suenen bien, ¿qué hay del juego en sí? El centro de atención serán los puzzles y no el combate. Muchos de ellos se resolverán gracias a la información obtenida mediante conversaciones escuchadas a hurtadillas, realzándose con ello la habilidad del ladrón para ocultarse en las sombras. Garrett también podrá saltar sobre los guardias, trepar paredes, y prácticamente cualquier cosa que una araña pueda hacer, alejando la esencia del juego de los tópicos de Quake a pesar de compartir con éste las inevitables similitudes del entorno 3D.

Thief: The Dark Project

Editor: Looking Glass
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

El nuevo hombre-araña

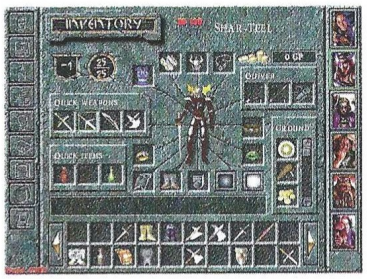
Uno de los puntos fuertes de Thief serán los movimientos de Garrett, quien entre otras cosas podrá escalar muros para aprovechar los rincones oscuros de los impresionantes escenarios del juego y espiar o asesinar a los guardias.

Baldur's Gate

La resurrección del rol

Un único aventurero, de nombre, raza y profesión desconocidos, será el punto de partida del jugador en Baldur's Gate. Se podrá crear un personaje utilizando toda la riqueza permitida por las reglas de AD&D para Forgotten Realms, y a él se unirán hasta cinco más a lo largo del juego. La región en que transcurrirá toda la acción será la Costa de las Espadas, una zona en grave peligro ante la escasez de hierro y quizá cuna de un mal mucho mayor.

Los únicos parecidos entre Diablo y Baldur's Gate es la perspectiva isométrica y la calidad gráfica, pero Baldur's Gate es un juego de rol con todas las de la ley y Diablo no. Siguiendo la tradición rolera de TSR, BioWare ha realizado modificaciones del reglamento de AD&D para ajustarlo al necesario funcionamiento en tiempo real del juego, que por otro lado se traducirá en cientos de horas de juego.



Ambientado en los Reinos Olvidados de TSR, este título promete hacer olvidar el mal sabor de boca de Descent to Undermountain, adentrándose en la magia del rol y siguiendo la escuela de Diablo.

A nivel gráfico, este título es en verdad espectacular: pantallas de 640x480 en color de 16 bit, iluminación dinámica, efectos climáticos, día, noche, cambios en la apariencia de los personajes a medida que éstos cambian su atuendo, una animación asombrosa... Y no sólo para los escenarios, también para los más de 60 monstruos y cientos de personajes que encontrarán los aventureros en su camino.

Otro de los aspectos de juego en que BioWare insiste mucho es en la no linealidad del argumento, afectando las decisiones del jugador a lo que sucede como un todo, y no en pequeñas porciones de la trama, hasta tal punto que ya se están planeando varias expansiones y secuelas. Todo esto, acompañado de una banda sonora muy adecuada y unos efectos de sonido realmente espeluznantes, logrará en principio que Baldur'r Gate siente un nuevo estándar en los juegos de rol para ordenador y resucite un género maltrecho y maltratado del que muchos parecen haber renegado... a pesar de haber nacido con él.

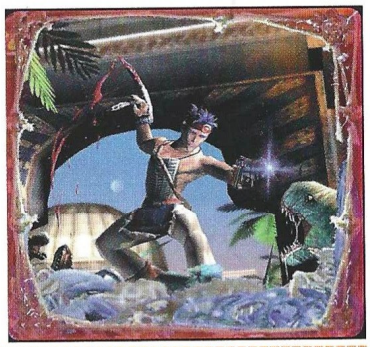
Sencillamente inmenso

Este mapa es casi una vista de satélite de las más de 3.500 pantallas de juego que comprende, una vasta extensión que sólo supone los lugares que hay sobre la superficie del mundo y a la que hay que añadir interiores, subterráneos, cavernas y muchos otros lugares que la magia de Baldur's Gate llevará al ordenador. El asombroso total será de más de 10.000 pantallas.

Baldur's Gate

Editor: BioWare/Interplay
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

Turok 2: Seeds of Evil



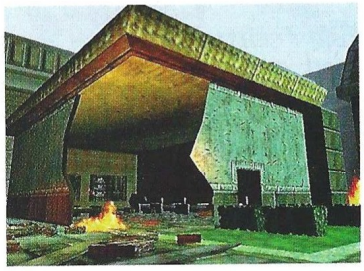
A pesar de exigir tarjeta 3Dfx para funcionar, Turok logró una aceptación mayoritaria entre los aficionados a los juegos de acción 3D. La segunda parte llegará mucho más lejos en todos los aspectos.

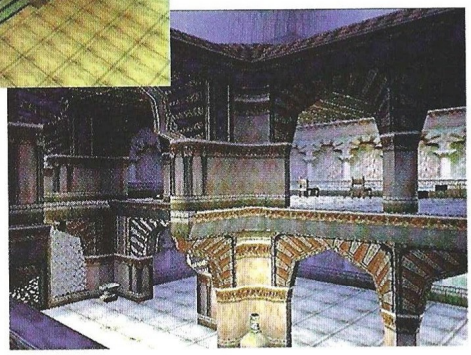
Una nueva promesa

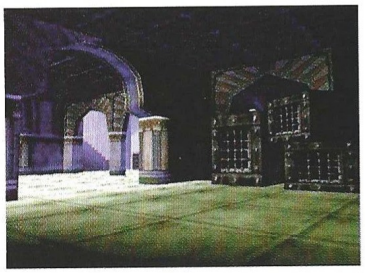
Tras derrotar al Campaigner en el juego anterior, Turok intenta destruir el Cronocetro arrojándolo a un volcán. Sin saberlo, el héroe despierta a un enemigo mucho más peligroso: el Primagen, prisionero en una nave espacial enterrada en el corazón de la tierra perdida. Turok tendrá que impedir que este ser escape de su prisión y rompa la barrera que separa su mundo de la Tierra.

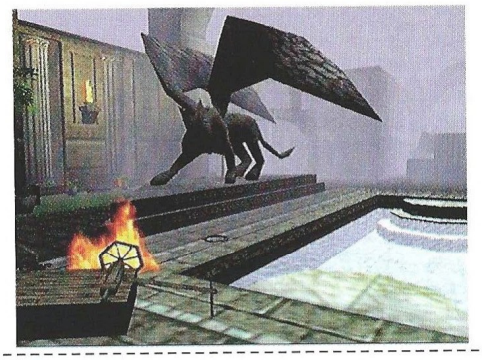
Lo primero a destacar de Turok 2 son los escenarios, que ofrecerán mucha más variedad y riqueza que en el primero, con grandes y detalladas estructuras creadas con una geometría y texturas únicas. También resaltarán los enemigos, que contarán con una piel simulada que permitirá ver cómo se deforman sus músculos y la piel en función de los movimientos realizados, y además estarán compuestos por diferentes bloques 3D que el jugador podrá desmembrar con buena puntería. Otra de las mejoras reseñables se notará en la física, y donde antes volaran los enemigos por los aires al recibir un impacto, ahora saltarán de forma acorde a la fuerza y dirección del proyectil.

Turok 2 ofrecerá 7 inmensos niveles entre los que se encuentran el Puerto de Adia y el Abismo Subterráneo –lugares conocidos sólo para los seguidores del cómic–, e incluirá un modo multijugador con tres variedades de deathmatch en las que podrán participar hasta 4 personas. 30 enemigos más listos que nunca, 5 jefes de final de fase y más de 24 armas... Poder cabalgar a un dinosaurio equipado con armas de alta tecnología... Las promesas no tienen fin, pero habrá que tener paciencia hasta poder ver algo jugable en unos meses.









Grandes bestias

Según el equipo de diseño, los jefes de final de fase serán esta vez lo más espectacular que se haya visto en un juego. Sorprendentes por su tamaño, comportamiento y animación, serán el mayor desafío al jugador a medida que complete niveles, y sólo unas tácticas adecuadas y una ejecución precisa y sincronizada podrán terminar con ellos.

Turok 2: Seeds of Evil

Editor: Acclaim
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 98

Knights & Merchants

Un paso más en la evolución

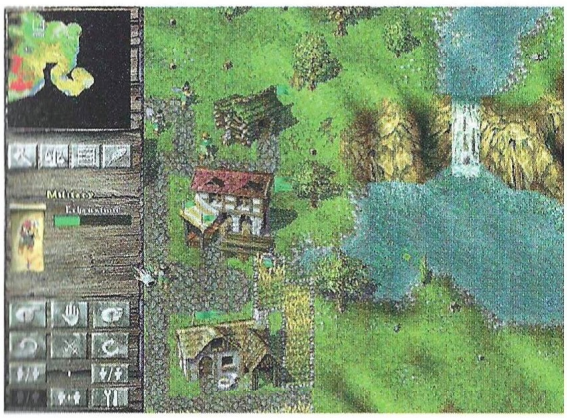
Recreando la Edad Media, Knights & Merchants combina todos los ingredientes necesarios para ser uno de los títulos más llamativos de este invierno: construcción de ciudades, explotación de recursos, batallas épicas... Todo ello con un atractivo aspecto visual y un sencillo interfaz que acompañados por un exhaustivo tutorial, facilitarán el dominio del juego.

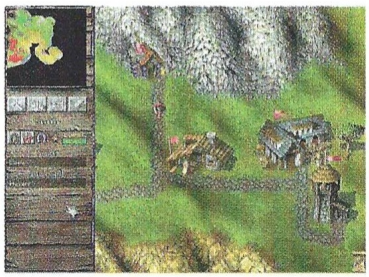
Algunos de los edificios del juego tienen una importancia especial y poseen su propio menú de opciones y órdenes, aglutinando en la medida de lo posible todas las posibilidades factibles. Por ejemplo, en la escuela se podrá entrenar a los distintos especialistas como panaderos, herreros y mineros, siendo éste un buen ejemplo del nivel de profundidad y detalle del juego, que no se limita a emplear dos o tres recursos típicos.

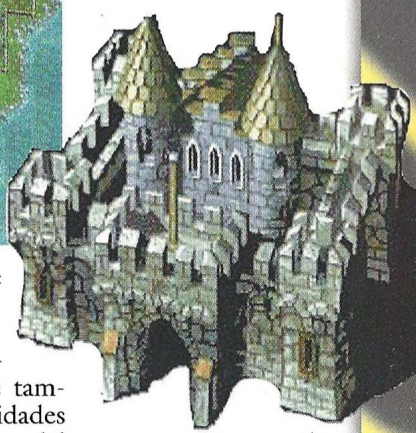
Cultivos de trigo y uvas, granjas de cerdos y caballos, panaderías, molinos, charcuterías, curtidores, minas de hierro, carbón y oro, mineros, herreros y orfebres... La diversificación es asombrosa, pero lo mejor de todo es que una vez creadas las estructuras y entrenados los trabajadores pertinentes, la inteligencia artificial se ocupará de su mantenimiento y de que hagan los trabajos debidos, cosa muy de agradecer pues de otra forma sería una auténtica locura.

Lo mismo sucede con las unidades militares –en todos los casos se puede forzar el cumplimiento de órdenes directas por parte del jugador–, que incluso tienen que reaprovisionarse en el campo de batalla, pudiendo morir de hambre si no lo hacen.

La estrategia en tiempo real intenta evolucionar en la medida de lo posible para ofrecer nuevas variantes y perspectivas a los millones de aficionados de todo el mundo. Este juego parece seguir estos principios.



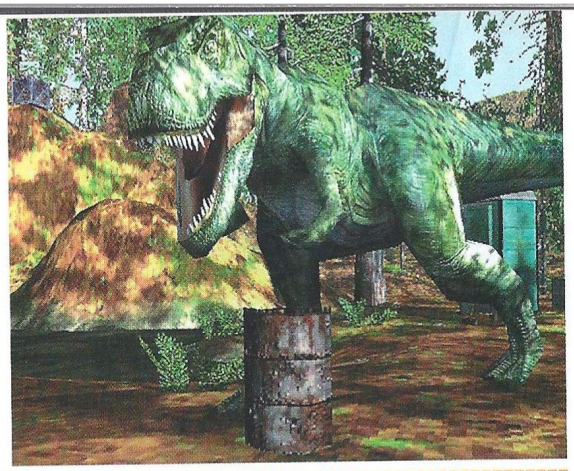




Todo esto evidencia que Knights & Merchants no se queda en la simple funcionalidad de los juegos típicos del género, aunque tampoco entra en las profundidades de gestión económica típicas del estilo del aclamado Civilization. Han sabido encontrar el término medio justo para que el resultado sea interesante, adictivo y atractivo... Y si no lo parece así, en la demo que incluimos encontrarás pruebas de ello.

Knights & Merchants

Editor: Top Ware
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 98



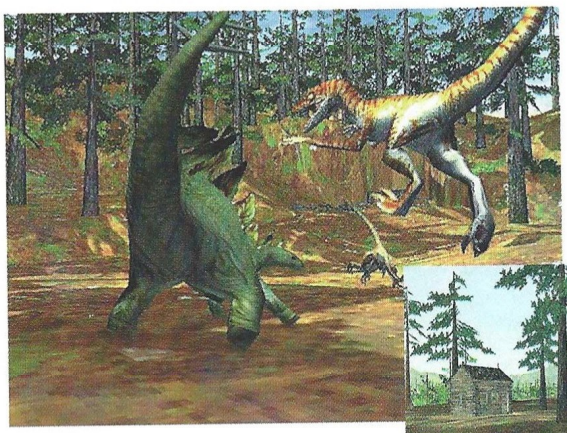
Trespasser

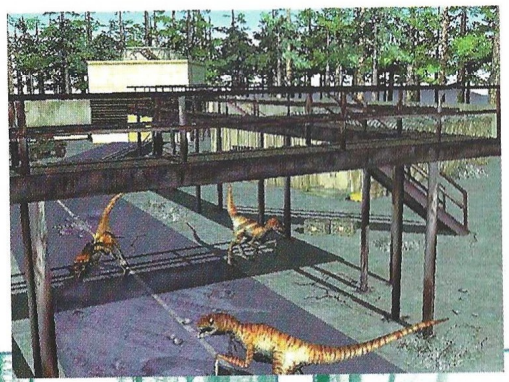
Mucho tiempo lleva este título en desarrollo, pero por lo que hemos visto y lo que dicen que pretenden sus creadores, no es para menos. Cuando esté terminado, Trespasser hará historia.

El juego que hará historia

Ya habrá tiempo para detenerse en detalles como el argumento de este juego, pero de momento lo interesante e impresionante en su desarrollo es la tecnología que se está empleando. Es la imaginación hecha realidad, y la demostración de ello se hace planteando una situación similar a cualquiera de las que se pudo ver en Parque Jurásico o El Mundo Perdido.

El protagonista está escondido en una choza, y escucha las pisadas de un animal acercándose paulatinamente. El sonido aumenta en volumen y frecuencia, la criatura se acerca. Un agudo rugido precede a la aparición del velociraptor en el umbral de la puerta, y al saltar la bestia sobre la mesa, ésta cruje y se quiebra bajo su peso provocando una lluvia de astillas. Cuando el héroe lo cree todo perdido mientras el velociraptor se incorpora, un temblor identifica la aproximación de un animal mucho más grande. El velociraptor se detiene por un momento para olisquear... Se escucha el sonido de los árboles al caer ante el imparable avance de un monstruo...





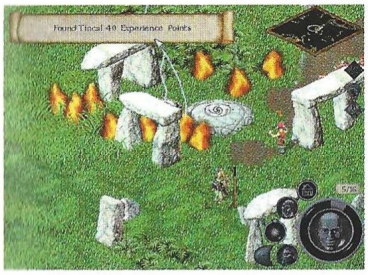
Todos estos detalles y muchos que se quedan en el tintero, no forman parte de una secuencia de la tercera entrega de Parque Jurásico, sino del juego Trespasser. La simulación física, dirigida por Seamus Blackley (conocido sobradamente por Flight Unlimited), pretende recrear la misma realidad en el ordenador, aunque afortunadamente éste no saltará para devorar al indefenso jugador en cualquier momento. Jugadores y dinosaurios están modelados en 3D como cuerpos reales, con esqueleto y músculos funcionales que producirán la animación perfecta hasta ahora reservada únicamente para el cine. El mundo en que se moverán, sigue los mismos patrones de realismo, y por ello Trespasser será una experiencia totalmente diferente: no habrá combates repetitivos ni puzzles estándar. La supervivencia sólo dependerá de la improvisación, el riesgo y una voluntad de hierro. El jugador podrá hacer cosas que haría en la realidad, como tratar de derribar un árbol cualquiera para cruzar un río o un abismo o crear un arma de proyectiles con una rama, cuerda y unas piedras.

De película

Algunos eventos del juego, animaciones y situaciones han sido diseñadas tal y como hubiera sucedido si fueran para una película, empleando un nivel de detalle en los bocetos y storyboards poco habitual en el caso de los juegos. La tremenda libertad de que gozará el jugador no significa que no haya un argumento detrás para apoyar lo que sucede en el juego.

Trespasser

Editor: Dreamworks
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 98



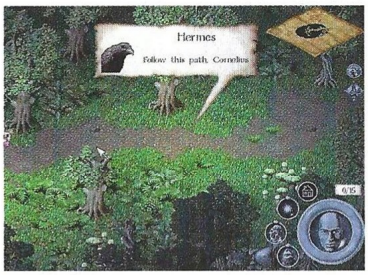
Duelo de Hechiceros

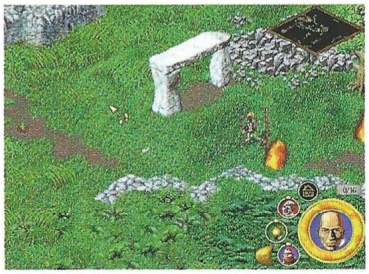
El arte de la magia

Un hechicero es expulsado de su dominio por las fuerzas del Mal y se ve arrastrado a la mítica isla de Avalon. Su hijo se embarca en una peligrosa aventura que le llevará a recorrer no sólo este reino mágico, sino muchos otros. En sus viajes tendrá que hacer frente a numerosos hechiceros, conocerá reyes y criaturas de leyenda como los unicornios, contará con la ayuda de caballeros de la Tabla Redonda, buscará el Grial y, en definitiva, vivirá un experiencia épica de la mano del jugador.

A diferencia del juego de cartas, que nada tiene que ver con éste salvo en que se produce un enfrentamiento entre dos hechiceros, Duelo de Hechiceros será una batalla en tiempo real con coloridos escenarios 3D en perspectiva isométrica. La magia será un factor tangible que producirá efectos igualmente tangibles. La invocación de una criatura hará que ésta aparezca en el escenario, y el jugador podrá tomar el control de la misma. Los hechizos desatarán toda su fuerza sobre los aliados o enemigos, dependiendo de su objeto.

Las criaturas invocadas por los hechiceros no sólo servirán para atacar a los enemigos, sino que también podrán recoger objetos para el hechicero, acumular maná y transferírselo, y proteger determinadas zonas. Con el cumplimiento de misiones, la localización de objetos y las sucesivas victorias, el protagonista del juego acumulará experiencia que podrá designar a la obtención de nuevos amuletos mágicos y el incremento de su energía vital, mágica y el número de criaturas que podrá controlar.





Así pues, Duelo de Hechiceros combinará de forma siumltanea aventura, rol y estrategia táctica en tiempo real de un modo único, consiguiendo resultar original y atractivo. Muy probablemente sea uno de los juegos que más enganche a los aficionados al género fantástico, y a buen seguro tendrá un gran número de seguidores.

Si muchos son los seguidores de Magic: The Gathering, más aún debieran ser los que descubran con este juego, dentro de unos meses, cómo debiera ser un auténtico duelo entre hechiceros. Toda una bomba.

El Grimorio

Este fantástico libro contiene la información de las diferentes provincias de los reinos que visitará el protagonista del juego, acompañado por su fiel cuervo, en busca de su padre. Además, y como imprescindible volumen para todo hechicero que se precie, es un precioso tratado de magia que incluye hechizos, ingredientes y leyes mágicas.

Duelo de Hechiceros

Editor: Mythos Games
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

DIVERSION TOTAL

Lo último en juegos de ordenador para todos

YA A LA VENTA por sólo 395 Pts.

Incluye la guía de compras más completa del mercado

Controladores

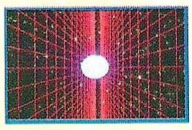
El ocio más divertido en tus manos.

Realidad virtual

Todos sus encantos al descubierto.

Cyber Patrol 4.0

Tu guardián particular en la Red.



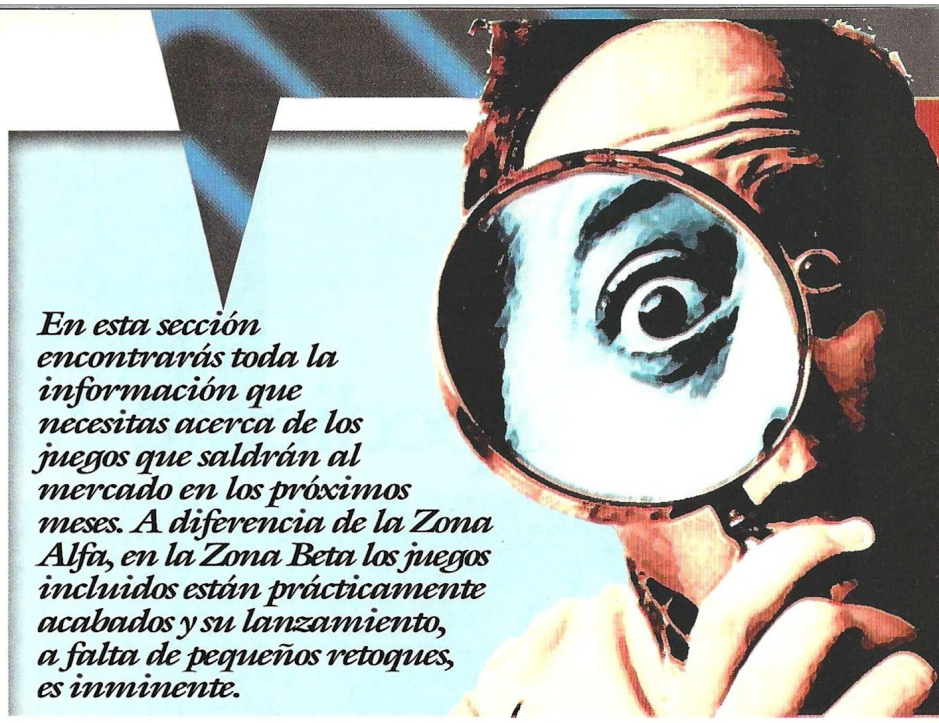
¡Conéctate al nuevo mundo digital!

FamilyPC

Visita nuestra WEB: http://www.zdnet-es.com

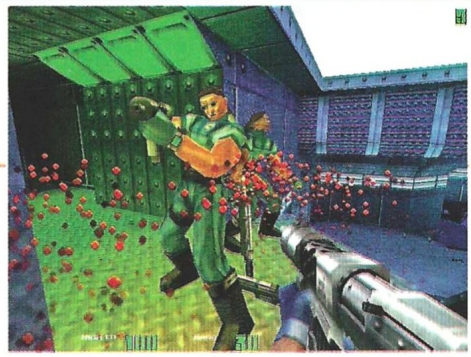
IMAGEN LIMITE

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Sin



Síntomas de cambio

Elexis Sinclaire, presidenta de Industrias SinTek pone en las calles de Freeport una droga que altera el ADN, con la malsana intención de crear un ejército de mutantes por ingeniería genética para conquistar el mundo. El coronel John R. Blade hará que la poderosa bio-química pague por sus fechorías.

Entre la comunidad de jugadores de Quake, Sin es uno de los juegos más esperados. Acción en primera persona como siempre, pero con algunas variantes que podrían resultar interesantes, como la historia narrada a través de los personajes y la posibilidad de tener una interacción real con ellos y algunos elementos del entorno. Tanto Ritual como Activision no han escatimado dinero y esfuerzos para lograr lo que dicen que será la experiencia definitiva en este género, y para ello se ha empleado el sistema de Quake II con sustanciales mejoras y se ha contratado a los mejores diseñadores de niveles que existen en la industria.

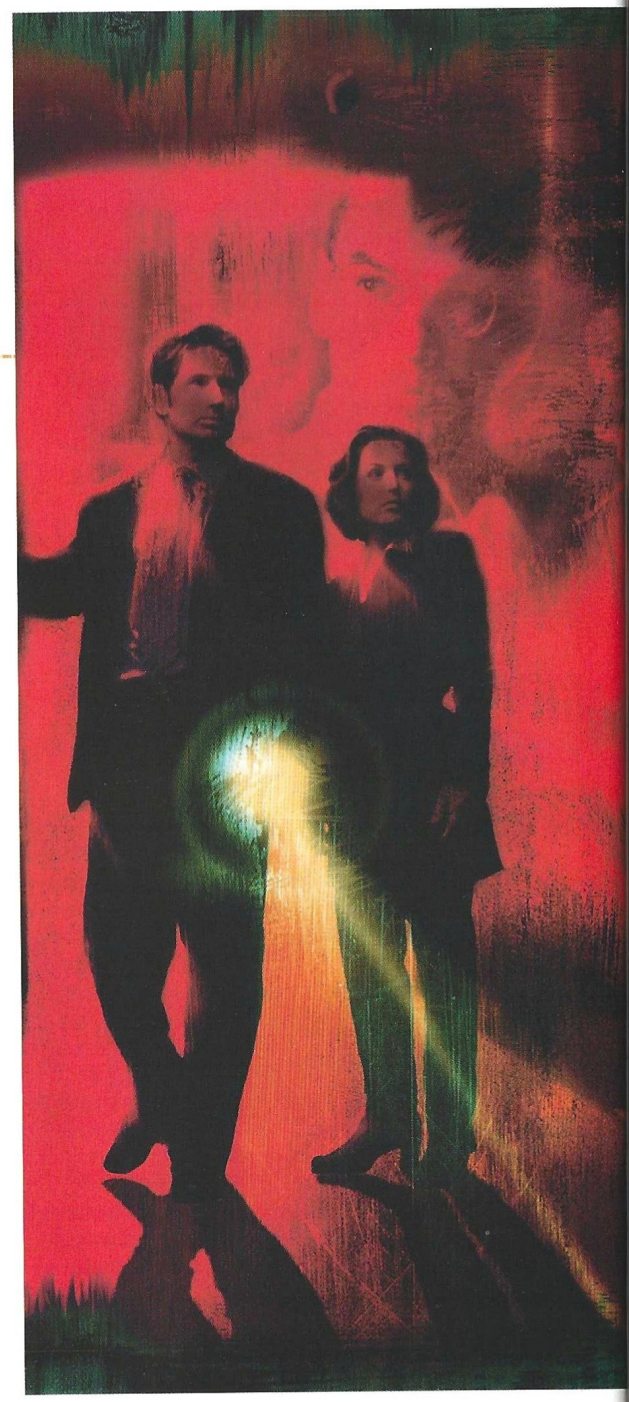
Las seis misiones encomendadas al jugador comprenderán un total de 24 niveles, que aunque lineales, no transcurrirán siempre de la misma forma –para variar–. Dependiendo de las acciones del jugador, el curso del juego quedará influenciado de forma que la manera en que se alcanza un mismo destino sea diferente cada vez, pretendiéndose con ello aumentar la rejugabilidad. La inteligencia artificial promete ser otro de los puntos fuertes, con enemigos que no se limitarán a matar y que reaccionarán en función de la situación. Por ejemplo, si están malheridos, escaparán en busca de una forma de curarse, o si oyen demasiado escándalo atacarán sin pensarlo dos veces.

El pecado bíblico más grave fue el cometido por el Ángel Caído, que quiso ser Dios. La "mala" de Sin también quiere jugar a ser todopoderosa, y sólo Blade podrá evitarlo.

Sin

Editor: Ritual/Activision
Distribuidor: Proein

Expediente X



Anunciado y esperado, el juego de Expediente X ya está terminado en su versión inglesa, y el mes que viene lo estará la española, traducida y doblada por el mismo equipo que que se encarga de ello para la serie de televisión.

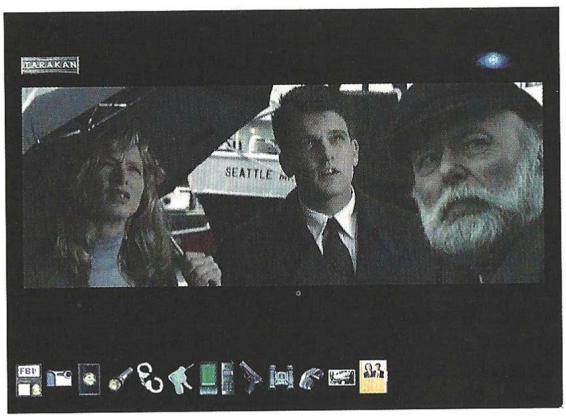
No confíes en nadie

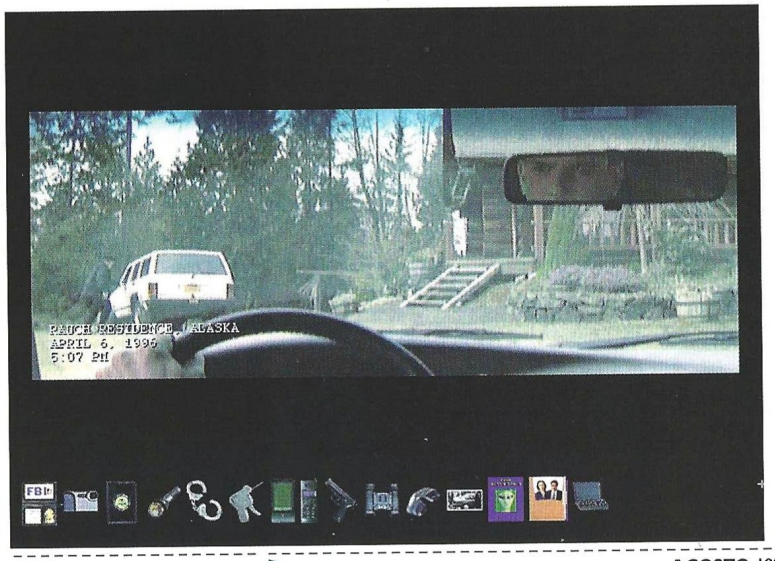
Los agentes Mulder y Scully desaparecen mientras investigan un misterioso caso del que, aparentemente, ni siquiera Skinner sabe nada. La acción se sitúa en algún momento de la tercera temporada de la serie de televisión, ya que aparece uno de los famosos confidentes de Mulder que más tarde moriría asesinado en la serie.

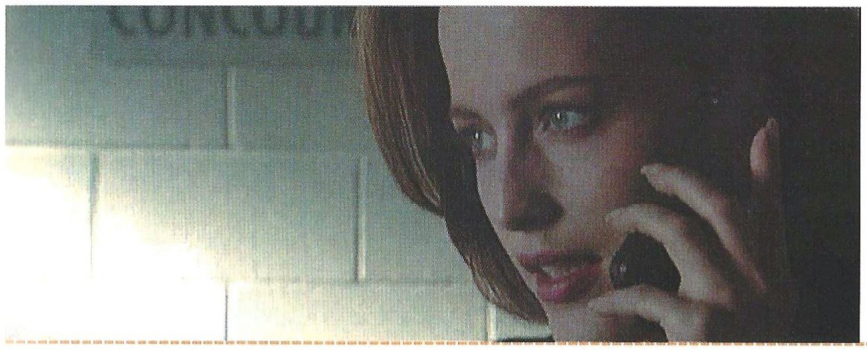
El jugador será el agente Craig Willmore, de la oficina del FBI en Seattle, y recibirá la tarea de localizar a los dos protagonistas de la serie. Para ello contará en un principio con la ayuda del propio Skinner, y más tarde la historia se irá complicando con la presentación de nuevos personajes, la aparición de Mulder y Scully y una posible conspiración, hasta llegar a un clímax final que no defraudará a los seguidores de la serie.

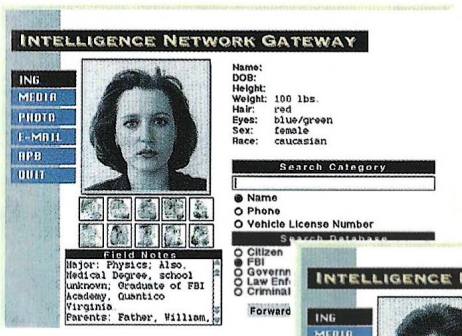
Por mucho que la Fox se empeñe en lo contrario, este juego es una película interactiva como lo fueron Spycraft, Phantasmagoria y tantos otros en el pasado, lo cual no significa que esto sea malo a pesar de que ciertos medios norteamericanos así lo crean. De hecho, uno de los aspectos más impresionantes es la sorprendente calidad de la imagen de los vídeos, nunca pixelada y siempre nítida y espectacular. El funcionamiento del interfaz es además el típico de todas las películas interactivas, si bien se producen ciertas alteraciones para facilitar la interactividad, principalmente con otros personajes. Los diálogos tendrán lugar de dos formas diferentes, con elección de preguntas y respuestas por parte del interlocutor, o bien con respuestas de Willmore en las que sólo se podrá elegir la actitud del mismo a la hora de contestar.

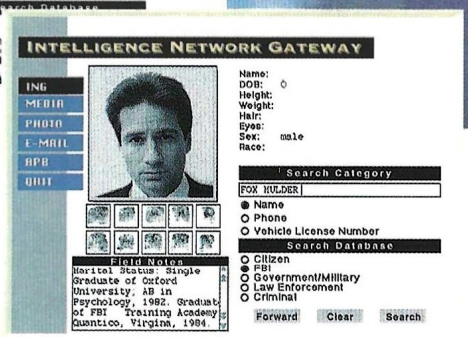
A lo largo de 7 CD's el jugador irá desvelando pequeños misterios que le irán abriendo puertas a nuevos lugares e indicios, y para ello contará con los sistemas informáticos del FBI y





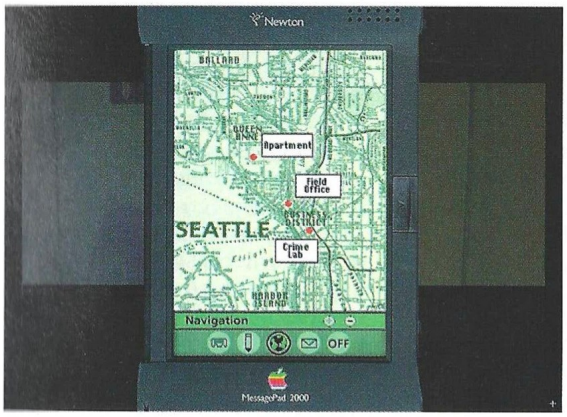


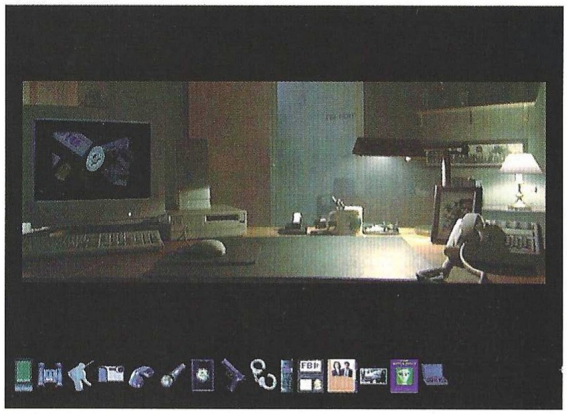


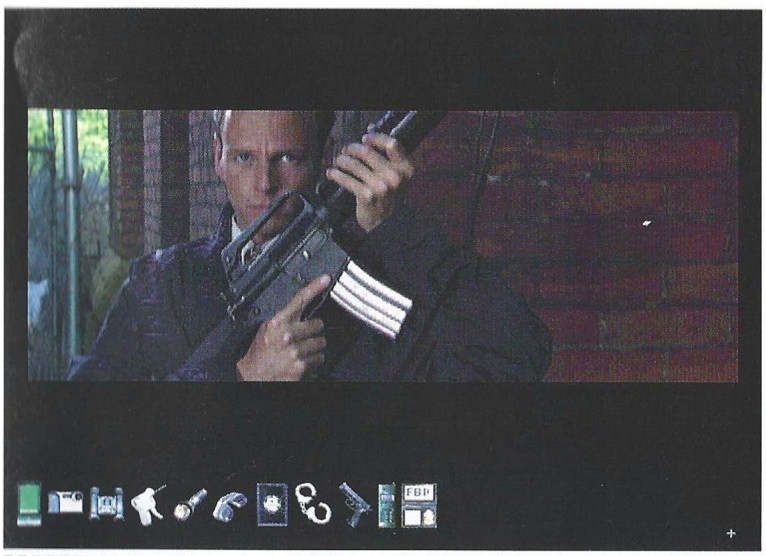


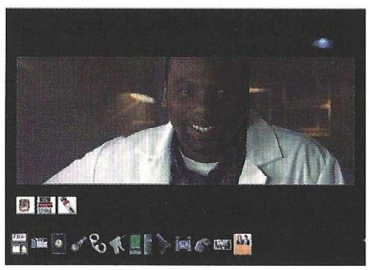
todos los "juguetes" típicos de agente secreto, desde ganzúas a unas gafas de visión nocturna. Los aficionados a la serie encontrarán numerosos "cameos" de personajes, objetos y situaciones que reconocerán rápidamente, como por ejemplo un folleto donde se habla de la gorila Sophie.

Poco después del verano podrás comprobar por ti mismo si uno de los fenómenos televisivos más espectaculares de los últimos años se ha visto razonablemente trasladado al ordenador. Además, no hay que olvidar que la película de Expediente X se estrena en Agosto, lo que sin duda supondrá un sólido apoyo para este –a priori– prometedor título.



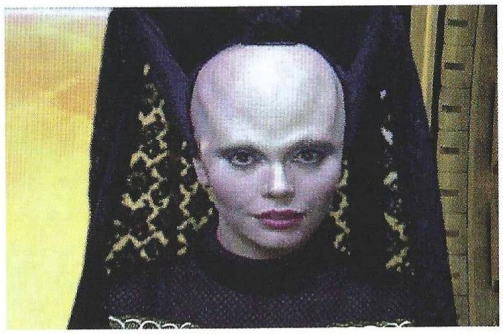






Expediente X

Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

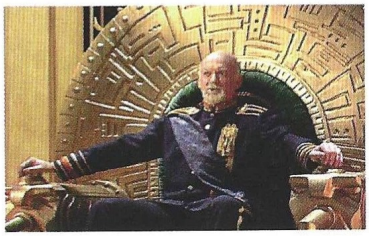


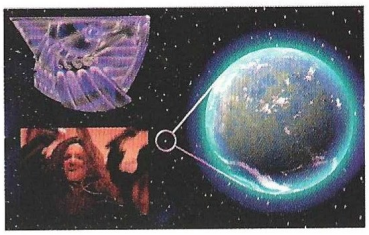
Dune 2000

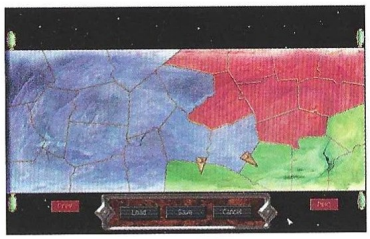
Hace dos meses presentamos el mundo de Dune como un lugar misterioso y fantástico donde se libra una terrible batalla por controlar el universo. Es la nueva edición del padre de todo un género, y con ella se cierra un ciclo en Westwood.

El planeta desierto

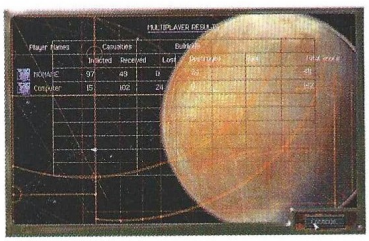
Como ya te contamos en su día, tres facciones se enfrentan por el control de Dune: Atreides, Harkonen y Ordos. Dune 2 ha sido remodelado hasta la médula empleando para ello el patrón de la serie Command & Conquer, su filosofía y su interfaz, sin perder por ello la esencia misma de lo que es Dune y sus peculiares características.





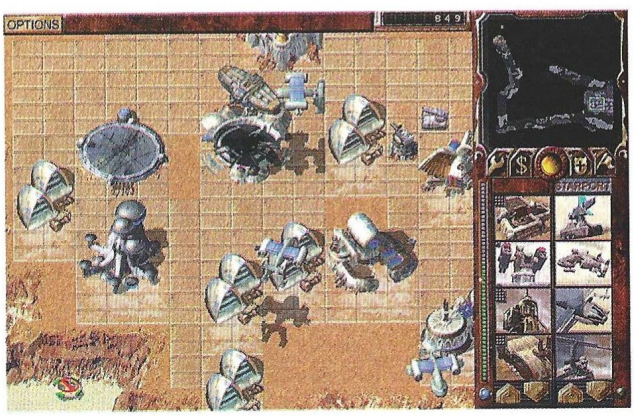


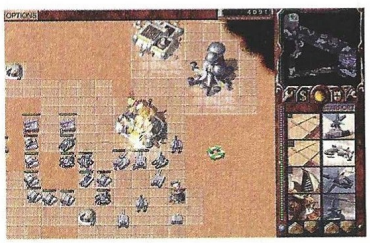
La explotación de recursos se basa únicamente en la especia, una sustancia difícil de conseguir por el peligro que suponen los gusanos en el desierto. Atraídas por las vibraciones rítmicas de los motores, estas formidables bestias son capaces de tragarse una cosechadora, un tanque o cualquier otra cosa que encuentren sobre la arena. El único lugar seguro son las formaciones rocosas.

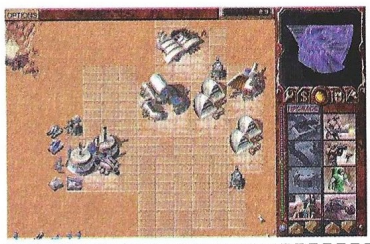


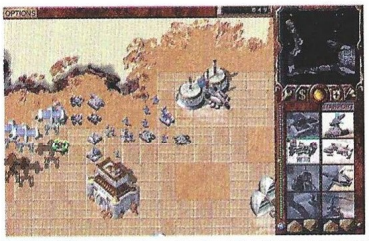
El conjunto de estructuras y unidades no tiene demasiado que ver con las de Command & Conquer, aunque se hayan introducido ciertos elementos de éste como el ataque aéreo disponible cada cierto tiempo. Las demás tienen la entidad propia que les confiere su existencia en el universo de Dune, desde los guerreros Fremen que se aliarán con los Atreides, a las tropas Sardaukar del Emperador que se prestarán a los deseos del Barón Harkonen. Además, tanto los informes de misión como las secuencias que vinculan unas misiones con otras, contienen extractos de la película y nuevas secuencias cinemáticas rodadas en Westwood, y en ellas se podrá conocer a los Mentats y a las Bene Gesserit, figuras importantes en la novela y la película pero no en el juego en sí.

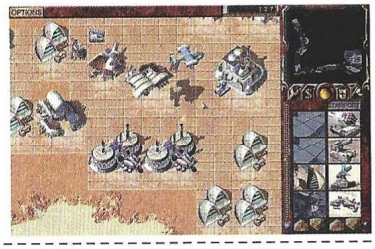
Aunque es muy posible que para estas fechas el juego ya esté disponible en su versión inglesa, septiembre es el mes previsto para el lanzamiento de la edición en castellano, que a buen seguro contará como siempre con la calidad que acostumbra Virgin en todas sus localizaciones.











Dune 2000

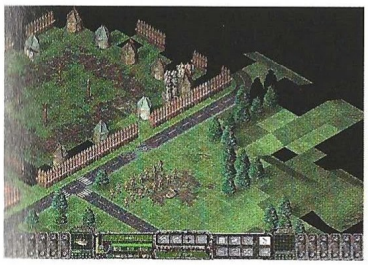
Editor: Westwood
Distribuidor: Virgin

Spellcross: The Last Battle

Un nuevo universo tecno-fantástico

La primera propuesta comercial a nivel internacional de Cauldron será un wargame con visos de estrategia en tiempo real, más concretamente con su aspecto visual, al igual que Deadly Games y la serie de Warhammer 40.000. La ambientación también guarda ciertas similitudes con Warhammer 40.000, ya que se trata de un mundo en el que se mezclan la tecnología futurista con la magia y la fantasía, siendo el principal enemigo los orcos.

Pero en lugar de emplear un sistema de escuadrones o ejércitos, como la mayoría de los wargames, Spellcross utiliza unidades. En cualquier caso, la complejidad de este juego satisfará ampliamente a los seguidores de este género, pues permite investigar tecnología, entrenar nuevas unidades (hay más de 70 diferentes), promocionarlas y organizar escuadrones con líderes que elevan la moral de la tropa. Entre los enemigos se contarán los orcos, elfos, esqueletos, hechiceros y toda suerte de criaturas fantásticas, organizadas de tal forma que el jugador tendrá que diseñar complicadas estrategias y tácticas para cumplir las más de 50 misiones iniciales del juego, a las que se pretende añadir 25 más a través de Internet. A todo esto habrá que añadir el asombroso ingrediente de una densa historia que pretende establecer un nuevo universo de juegos. Todos los detalles, si todo va bien, el mes que viene.



Una nueva compañía del este europeo entra en el escenario internacional de la mano de SCI, engrosando la discreta pero creciente lista de desarrolladoras de estos países que hasta no hace mucho, eran casi desconocidas o inexistentes.

Spellcross: The Last Battle

Editor: Cauldron/SCI
Distribuidor: Arcadia

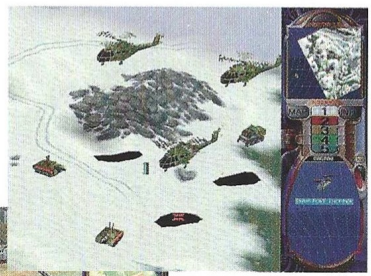
Más que una licencia

WarGames

Basado en la película Juegos de Guerra, este título extenderá los hechos de la película hacia el futuro para contar con algo más de libertad a la hora de presentarse, si bien no se cebará como otras licencias con la inclusión masiva de secuencias del filme dentro del juego, aunque contará con algunos de sus protagonistas para ofrecer diversas informaciones al jugador.

Pero más allá de eso y de algunos detalles adicionales, poco tendrá que ver WarGames con su homónimo en el celuloide, sobre todo en cuanto a jugabilidad se refiere. La transición hacia la estrategia en tiempo real tridimensional desde el modelo 2D instaurado por Warcraft II y Command & Conquer se consolidará con este título, llevando toda la acción estratégica hacia un terreno ya explorado por juegos como Battlezone.

El mundo entero será el escenario del conflicto, y el jugador asumirá el mando de unidades, batallones y todo lo que se ponga por delante para salir victorioso de una peligrosa guerra iniciada por un muchacho irresponsable desde el ordenador de su casa... Qué inocentes eran los guiones cinematográficos de hace algunos años, ¿verdad?



Cuando se inició el desarrollo de este título, sus creadores pretendían romper la barrera de la estrategia en tiempo real 2D y adentrarse en las 3D. No han conseguido ser los primeros, pero quizá sí los mejores.

WarGames

Editor: Interactive Studios/MGM
Distribuidor: Electronic Arts

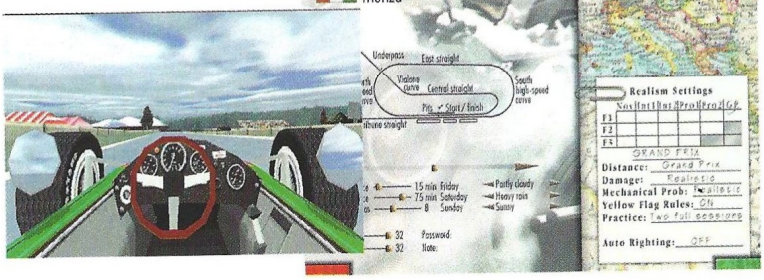
Grand Prix Legends

Los motores del futuro, la última generación de vehículos y los circuitos más espectaculares suelen ser objeto de la mayoría de los juegos de carreras.

Viaje al pasado

Pero en el caso de Grand Prix Legends no será así, ya que la propuesta es retroceder a 1967, la época dorada del Grand Prix cuando no existían patrocinadores ni vehículos de alta tecnología cuyos costes superan la deuda exterior de algunos países. Vehículos, equipos y pilotos de aquella temporada se darán cita en los circuitos más peligrosos de la historia, cuando nadie se preocupaba demasiado por la seguridad y el centro de atención era la belleza de la competición.

Sobre una sólida física creada especialmente para este juego, se ha pretendido llevar el vehículo al ordenador, resaltando el modelado y la dinámica de los coches enfatizando detalles técnicos como la suspensión, los neumáticos y frenos, para obtener así un alto nivel de realismo. Lo único que a priori podría ser más espectacular que pilotar estos coches de leyenda, es chocar con ellos, otro de los aspectos del programa que se han cuidado con esmero. Cabina virtual 3D, soporte específico para tarjetas 3Dfx y una impresionante velocidad, serán las cualidades que entren por los ojos. Su lanzamiento está previsto para el mes que viene.



Grand Prix Legends

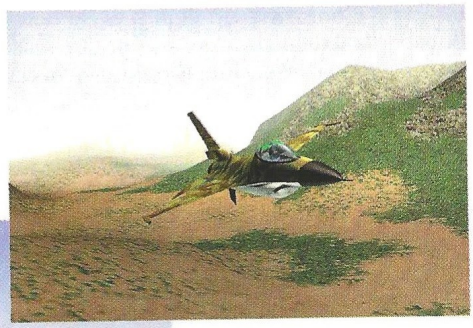
Editor: Papyrus
Distribuidor: Cendant

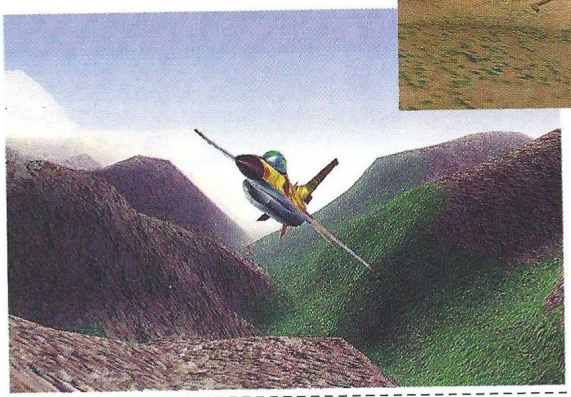
F-16 Aggressor

Atención al detalle y compromiso de superación son las reglas de oro del equipo de desarrollo de este título, que pretende elevar el considerable realismo ya estándar en este género, a nuevas y sorprendentes cotas.

Más ambicioso que ninguno

Siete años nada más y nada menos ha costado desarrollar el sistema de dinámica de vuelo de este juego, ya utilizado por las Fuerzas Aéreas norteamericanas y los diversos contratistas de defensa en Estados Unidos en simulaciones militares. Este simulador parece ser el único que contará con el modelo completo del sistema de control "volar por cable" del Fighting Falcon, con sonidos y efectos visuales para representar la fuerza G, choques, ráfagas de antiaéreo y ruidos de cabina. De hecho, según afirma Virgin, ciertas características tuvieron que ser eliminadas por su clasificación secreta en el Pentágono.

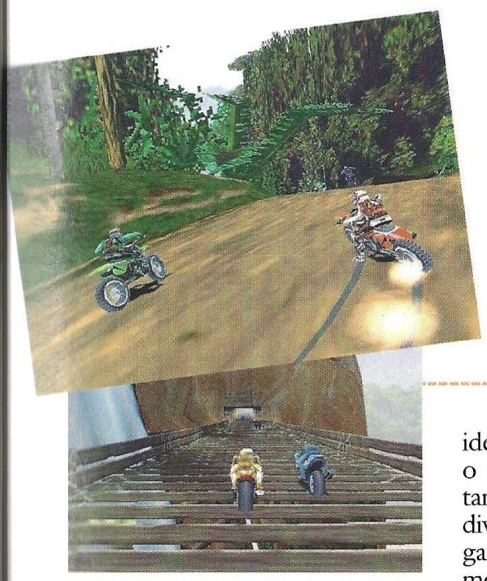




El jugador asumirá el papel de un piloto mercenario que desarrollará 40 misiones agrupadas en cuatro campañas diferentes, todas ellas en diversas regiones africanas. Entre ellas estará Madagascar, Marruecos y Etiopía, plagadas de rebeldes que intentan desestabilizar sus respectivos países. Los objetivos incluirán ataques en profundidad, asaltos, misiones de reconocimiento, apoyo aéreo y de tierra, abatiendo mientras tanto a F-15, SU-27, Cobras y objetivos en tierra y mar, como blindados T-80, APC's, transportes y cruceros. Los escenarios estarán vivos gracias a una sofisticada inteligencia artificial que controla toda suerte de factores, desde blindados y aviones a simples trenes y coches.

F-16 Aggressor

Editor:
General Simulations Inc.
Distribuidor: Virgin



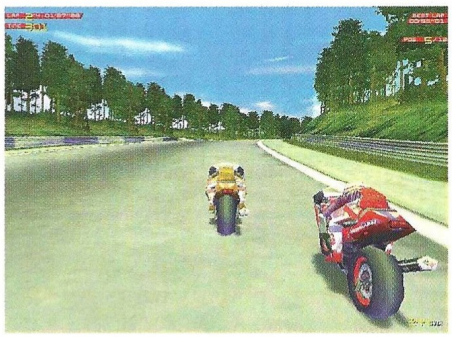
Moto Racer 2

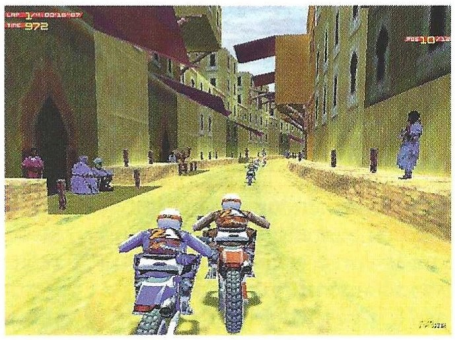
Un paso adelante

Sin duda Moto Racer marcó de alguna forma un antes y un después que más tarde se vería superado con Redline Racer, pero el afán de superación de Delphine pretende dar otra vuelta de tuerca al asunto mejorando la oferta con atractivas novedades.

La más impactante de ellas será el editor 3D de circuitos, que permitirá al jugador diseñar sus propios escenarios de competición incluyendo en ellos todos los elementos disponibles en el juego. De ellos se podrá hacer un nivel ideal para el modo arcade o el modo simulación, y también tener en cuenta diversos factores que hagan más competitivo el modo multijugador, que permite hasta 4 jugadores en la misma máquina o a través de los sistemas de conexión habituales.

La competición puede ser dentro de las modalidades superbikes y motocross, y el jugador podrá crear sus propios campeonatos y correr contrarreloj, aplicando siempre efectos climatológicos como nieve, lluvia y nocturnidad. Por último, se ha potenciado el soporte de tarjetas 3D a través de Direct 3D e incluyendo AGP.





Da la impresión de que los juegos de carreras de motos están ganando popularidad en los últimos tiempos, quizá –y entre otras cosas– por su creciente calidad y realismo.

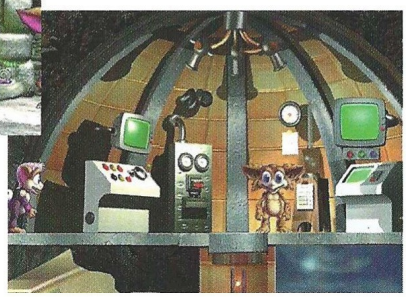
Moto Racer 2

Editor: Delphine
Distribuidor: Electronic Arts

Creatures 2

La vida continúa

La compañía Cyberlife estudia la vida artificial, y como experimento decidió hace un par de años crear un juego con el que miles de usuarios podrían ampliar los resultados de sus estudios. Gracias a esto obtuvieron una increíble cantidad de información a través de Internet, y la difusión del juego alcanzó tales proporciones que hoy día sólo el anillo de páginas web de Quake es mayor que el de Creatures.



Creatures 2 sigue en la línea que su predecesor, con unas criaturas denominadas norn a las que el jugador tendrá que educar y enseñar, haciendo de padre y madre al mismo tiempo. En esta ocasión se abren muchas más posibilidades con el juego, tanto a nivel de inteligencia y comportamiento como de duración en el tiempo. Una de las novedades fundamentales será el entorno vivo del juego, compuesto por diferentes ecosistemas autónomos pero interrelacionados con los que los norn y el jugador podrán interactuar.

En el mes de septiembre conocerás muchos más detalles de este nuevo título que promete ser tan sencillo o complejo como quiera el jugador, y que desde luego, puestos a comparar, deja muy por los suelos a los dichosos Tamagotchi.

Tras el experimento de Creatures, el éxito fue tan arrollador fuera de nuestras fronteras que Cyberlife ha escuchado las peticiones de todos los "creatures-maníacos" y ultima los detalles de la secuela.

Creatures 2

Editor:
Cyberlife/Mindscape
Distribuidor: Proein

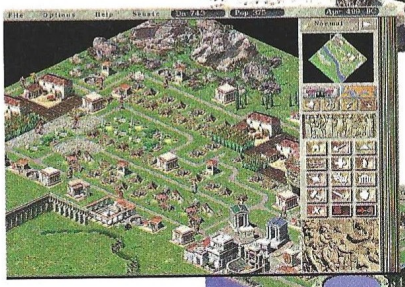
Caesar III

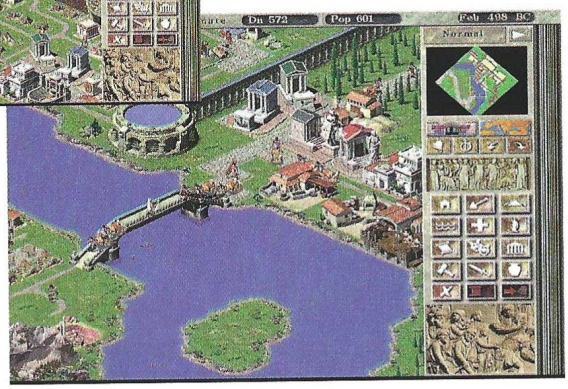
Algo más de dos años han pasado desde Caesar II, pero Impressions ha logrado que el Imperio Romano permanezca en el más perfecto de los inmovilismos.

El imperio inmutable

A veces es necesario hacerse preguntas tan extrañas acerca de los juegos como ¿qué hay de nuevo, viejo? Cada vez que llega una secuela, siempre surge la misma pregunta, y éste es el año de las segundas, terceras y hasta novenas partes, tal y como se demostró hace dos meses en el E3.

En el caso de Caesar III, la respuesta a la pregunta es la siguiente: una sola pantalla en lugar de varias para la provincia –lo que implica en cierta medida que las construcciones son de menor tamaño– y que las acciones del jugador tienen un efecto inmediato en pantalla –no hay esperas para la construcción–. Lo demás es exactamente igual que en Caesar II, a pesar del ligero retoque





al interfaz, la mejora gráfica y la nueva banda sonora.

Lo relativo a la construcción de ciudades sigue formando el núcleo del juego, las batallas son una alternativa relativamente apetecible, y la gestión económica un apartado inevitable. Caesar III seguirá incidiendo en la línea de Sim City, y aunque no aparente tener innovación alguna, muy posiblemente sea un buen juego que guste mucho dada la escasez de este tipo de títulos en los próximos meses.

Caesar III

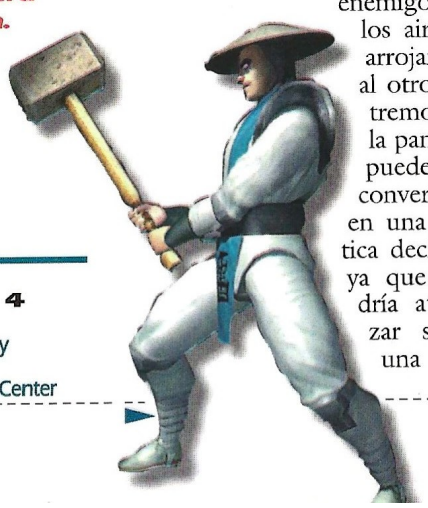
Editor: Impressions
Distribuidor: Cendant

Mortal Kombat 4

El juego de lucha que ostentó la violencia suprema hasta estar en boca de todos volverá en otoño adentrándose en la tercera dimensión.

Y dura, y dura...

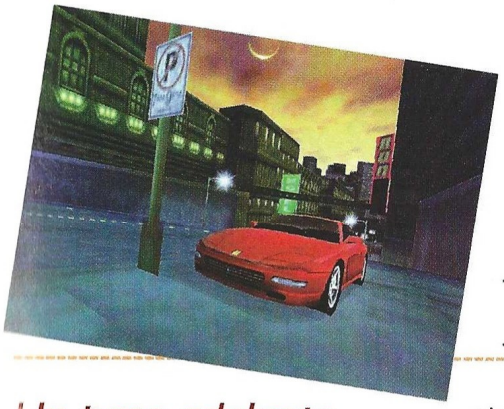
Gracias a su incursión en el entorno 3D, Mortal Kombat 4 ofrecerá nuevos elementos de lucha entre los que se incluirán pasos laterales, armas brutales y objetos que se podrán recoger y utilizar, como cráneos y rocas. El levantar a un enemigo por los aires y arrojarlo al otro extremo de la pantalla puede convertirse en una táctica decisiva, ya que podría aterrizar sobre una roca afilada o una espada que inoportunamente está vertical. Y por supuesto habrá nuevos golpes fatales, utilizando ahora gráficos poligonales para elevar el realismo a cotas escandalosas.



Quince personajes –once son nuevos– a los que se podrá acceder directamente, y unos cuantos más ocultos, harán gala de otros tantos movimientos individuales a los que habrá que sumar ciertos efectos especiales, como aliento de fuego y armas que de repente se dividen en dos. Y todo ello a la asombrosa velocidad de 60 imágenes por segundo para obtener el movimiento más fluido posible, aunque habrá que esperar unas semanas para comprobar qué máquina hace falta para disfrutar de ello en condiciones.

Mortal Kombat 4

Editor: Midway
Distribuidor: New Software Center



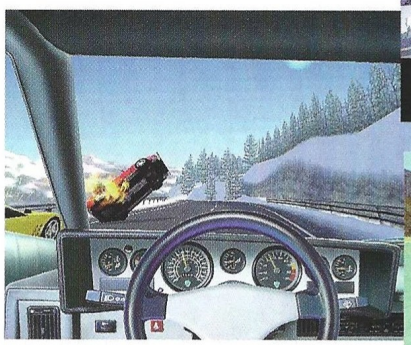
Zona Beta

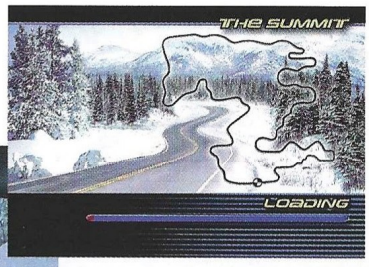
Need for Speed III Hot Pursuit

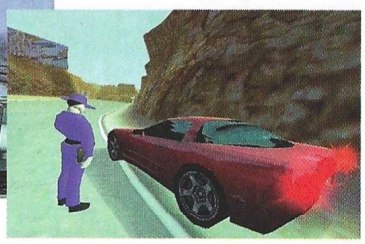
Un paso adelante

Conducir de día o de noche, utilizar las luces para ver mejor o deslumbrar, aprovechar los frenos y el control sobre la tracción para obtener una conducción más arriesgada, y pilotar los vehículos más deseados, son sólo algunas de las prometedoras características de la tercera entrega de una de las series más populares dentro del género de carreras de coches arcade.

Al margen de una inteligencia artificial mejorada, con cinco niveles de agresión por parte de la policía y muy mala idea por parte de los vehículos con los que se puede competir, Need for Speed III no tendrá grandes novedades, pues poco queda por inventar en este género. Iluminación en tiempo real y condiciones climáticas, carrocerías con reflejos, salpicones de agua... Todo parafernalia visual añadida a una base que, debido a su propia inmutabilidad, quedó estancada hace algún tiempo y no parecer ir hacia ninguna parte. Juegos como éste estarán muy bien –como lo estaba su predecesor–, pero ¿por qué seguir comprando siempre lo mismo al precio de un juego nuevo en lugar de al de una actualización o nuevos escenarios?







Pronto podrás volver a convertirte en un loco de la carretera perseguido por la policía, como siempre en unos circuitos espectaculares que ofrecerán variados ambientes y entornos visuales.

Need for Speed III Hot Pursuit

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

Recoil

Futuro catastrofista

El jugador estará al mando del Battle Force Tank, un vehículo convertible capaz de transformarse en el instrumento de combata más mortífero. Puede ser un tanque, un hovercraft, un hidroplano anfibio y un sumergible. No se puede pedir mayor versatilidad.

Seis mundos que abarcan unas 30 misiones serán el escenario 3D de este juego de acción cuya principal característica a nivel gráfico será ofrecer la mayor calidad posible tanto con tarjeta 3Dfx como sin ella, incluyendo todo tipo de efectos visuales como niebla, explosiones y daños en vehículos y terreno. Además, se podrá jugar en primera o tercera persona, algo poco habitual en este género.

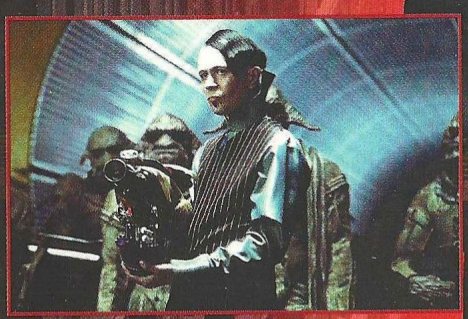
El arsenal será impresionante y creativo con un total de 20 armas, permitiendo al jugador diseñar auténticas trampas para el enemigo. Por ejemplo, las cargas explosivas ofrecen la posibilidad de crear cráteres de arenas movedizas, pero también destruir puentes y diques, e inundar abismos. Aunque no todo será necesariamente disparar, porque también se podrán aprovechar los accidentes del terreno para destruir las máquinas enemigas. Y habrá que ver qué tal está la opción multijugador, que promete enfrentamientos sin precedentes.

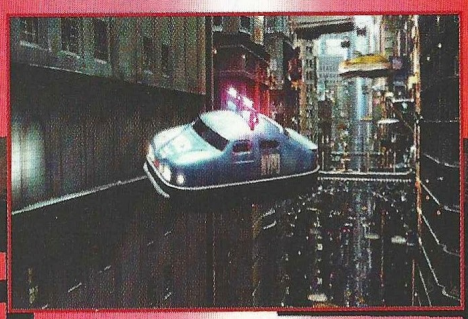
Los ordenadores se han adueñado del mundo, y lo gobiernan mediante máquinas y peligrosos robots. Un grupo de hackers se ha convertido en la única resistencia existente. Es el creador contra su creación.

Recoil

Editor: Zipper Interactive
Distribuidor: Virgin

El filme que ha inspirado este juego era imposible de concebir como producción europea hasta no hace mucho tiempo, pero el tesón y buen hacer franceses lograron sacar del proyecto adelante. Esto le impuso inevitables barreras a nivel internacional a pesar de la presencia de grandes estrellas de Hollywood, y puede que lo mismo suceda con el juego, a pesar de tratarse de uno de los más atractivos del momento.



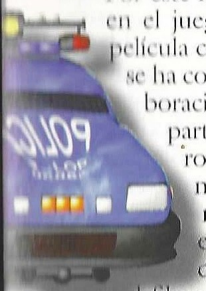


El Quinto Elemento

La combinación perfecta

Este título se venía anunciando desde el año pasado, aunque las expectativas que despertó fueron casi nulas porque no se había podido ver nada jugable hasta hace muy poco tiempo, si bien es muy cierto que pensando en la película cabía albergar ciertas esperanzas al respecto. Por extraño que parezca, no se trata de una licencia oficial del filme, sino que la productora del mismo, Gaumont, deseaba crear un juego y buscó durante bastante tiempo la compañía ideal para hacerlo, hasta dar con una que tenían muy cerca, en la misma Francia.

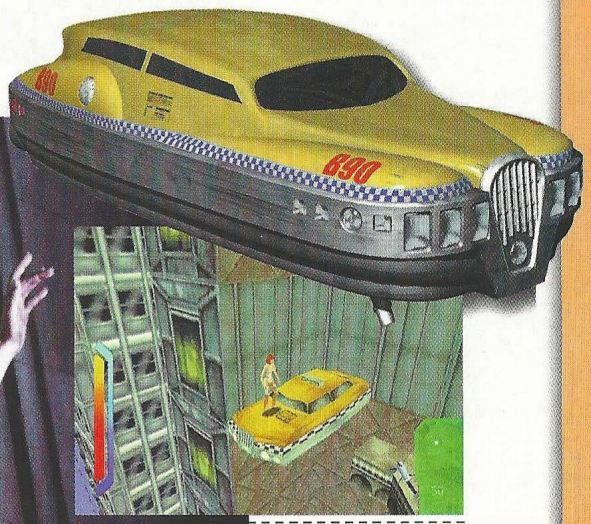
Por este motivo se combinan en el juego secuencias de la película con las interactivas, y se ha contado con una colaboración completa por parte de Gaumont, pero antes de adentrarnos en estos derroteros, conviene entrar en materia empezando por el principio, el filme europeo de ciencia ficción que contó con uno de los presupuestos más desorbitados de la historia del celuloide en el viejo continente.

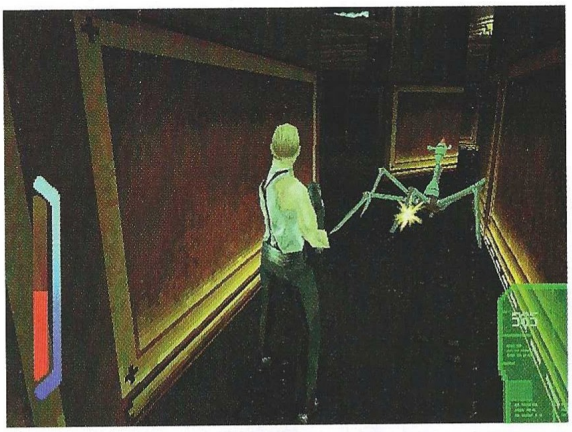


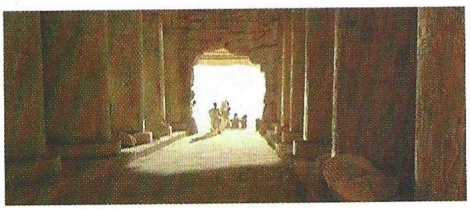
La película

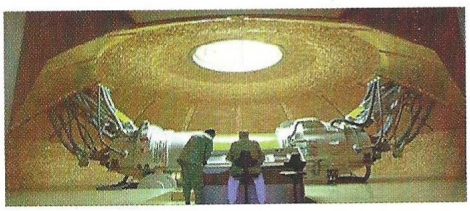
Es necesario detenerse en la película El Quinto Elemento porque su importancia en el juego es fundamental, y no sólo porque éste esté inspirado en ella y sea el juego de la misma, ambos motivos más que suficientes para hablar del filme. Pero nuestro interés en ella va más allá, al igual que el de Gaumont –productora del filme– y Kalisto. Además del propio guión, los personajes y secuencias incluidas en el juego, hay bastantes más cosas que jamás se vieron en el cine y que se pueden disfrutar en el juego gracias a la utilización de los diseños originales de

Por todo ello nos hemos querido acercar al desarrollo de este título y conocer sus puntos de encuentro y de inflexión con el filme, tratando de profundizar en la medida de lo posible en sus detalles y diseño, sin olvidar nunca que hay muchos otros juegos 3D en tercera persona, pero tampoco olvidamos que éste es de una compañía que hasta ahora ha creado títulos impresionantes.

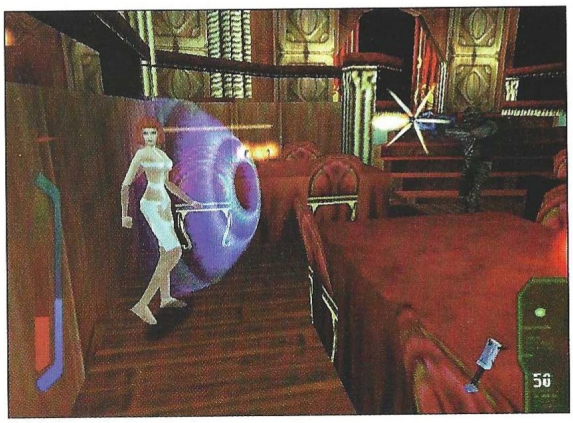


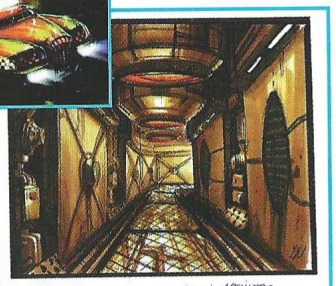






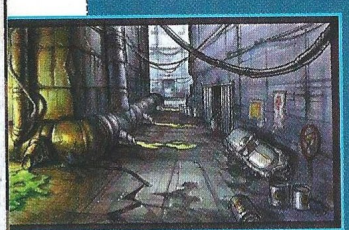
La película presentaba una historia épica de profecias y leyendas, la lucha entre el Bien y el Mal

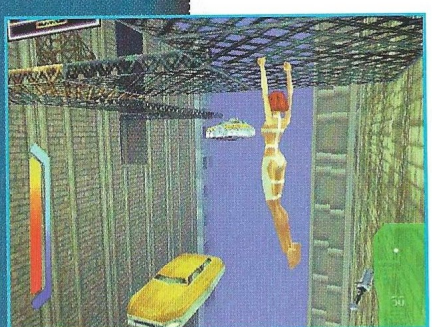




MAS QUE UNA FACHADA

La fidelidad de traslación de un boceto al escenario del juego no es nada nuevo, pero en este caso merece la pena destacarla porque además del aspecto visual se ha conseguido imprimir la atmósfera del filme. Dentro de las limitaciones impuestas por la filosofía del juego, se ha hecho lo imposible por lograr el espectáculo más impresionante en cada escenario, en ocasiones gracias al propio diseño del mismo y otras gracias a los efectos especiales y trucos varios como ocultar enemigos tras las esquinas.





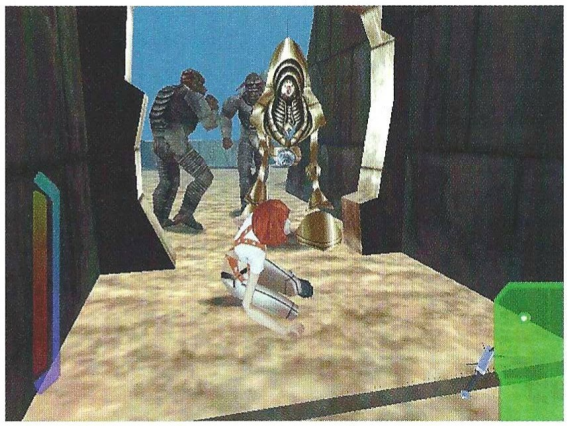
Moebius (Jean Giraud). Algunos escenarios del juego debieran haber aparecido también en el filme, pero no fue así por cuestiones de presupuesto, metraje y otras que no vienen al caso.

Dirigida por Luc Besson, con diseños de Moebius y Jean-Claude Mézières, y vestuario de Jean-Paul Gaultier –aunque pueda parecer algo ridículo, el vestuario es muy importante en este filme–, la película presentaba una historia épica de profecías y leyendas, la lucha entre el Bien y el Mal, contraponiendo los más espectaculares escenarios futuristas con la magia del desierto egipcio a ritmo de una banda sonora digna de un Oscar, y orquestándolo todo con un singular personaje –Ruby Rhod– que llena la pantalla casi tanto como Bruce Willis y Milla Jovovich –una pareja de armas tomar–.

El argumento

Cada cinco mil años se abre una puerta entre las dimensiones. En una de ellas existe un elemento que no está hecho de tierra, aire, fuego ni agua, sino de anti-energía, de anti-vida. Tan terrible ser espera a las puertas del universo su oportunidad para extinguir toda vida y toda luz. Cada cinco mil años el universo necesita un héroe, y eso es algo muy difícil de encontrar.

Korben es un taxista que accidentalmente conoce a Leeloo, el elemento que completa la quintaesencia de la luz imprescindible

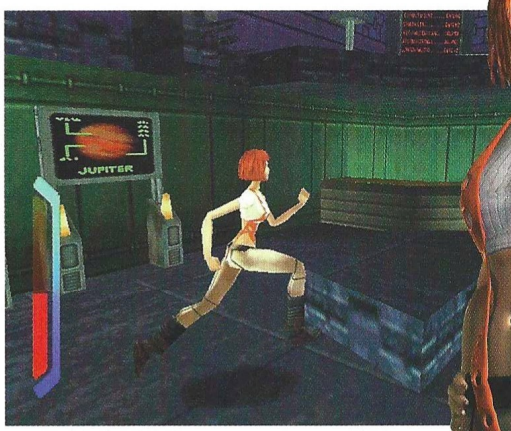


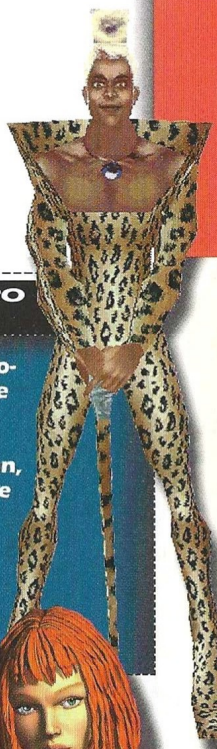
tes necesarios para lograr un éxito arrollador: acción, romance, efectos especiales, buena música... Algunos de ellos seguirán en el juego, y otros desaparecerán "víctimas" de las limitaciones de la máquina.

Los escenarios

Debido a la concepción del juego, resultaba imposible trasladar la película entera al ordenador, pero en cambio se incluyeron en el juego numerosos escenarios diseñados para el filme, ya que afortunadamente se contaba con la total y absoluta cooperación de Gaumont. Esta colaboración se hizo extensiva a todas las estrellas del filme para detener al monstruo que se acerca peligrosamente a la Tierra y que amenaza con destruir a la humanidad. Una vez hecha esta revelación, el objetivo de ambos es recuperar los otros cuatro elementos (tierra, aire, fuego y agua) para acudir al Templo Sagrado antes de que sea demasiado tarde. En su camino tropezarán con la ambición de un loco, la insoportable superficialidad de un locutor de radio, una horda de alienígenas hostiles, y un sacerdote perteneciente a una antigua logia que guardaba el secreto del Quinto Elemento.

La magia de la ciencia ficción y la leyenda se combinaban en el filme con los espectaculares diseños de Moebius, recreando una historia que contenía todos los ingredien-



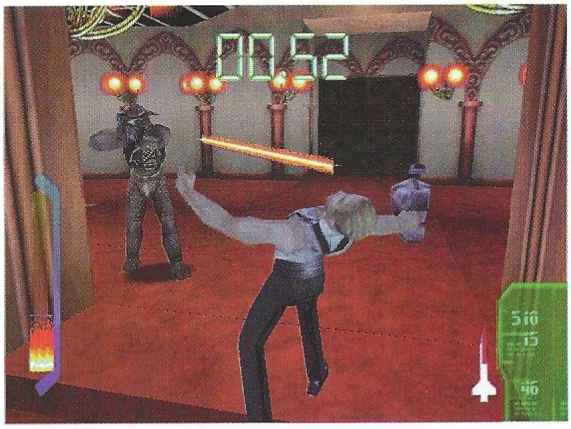


EL LOCUTOR MAS DICHARACHERO DEL ESPACIO SIDERAL

Ruby Rhod es con diferencia el personaje más divertido y estrafalario de la película. Por desgracia, su arrolladora personalidad sólo se deja ver en el juego en el menú de presentación de cada misión, donde se podrá escoger con qué personaje jugar y se verá el informe de misión, y en algunas secuencias de la película. Antes de dar inicio al nivel seleccionado, Ruby tratará de romper los tímpanos del jugador con uno de sus gritos más espectaculares.

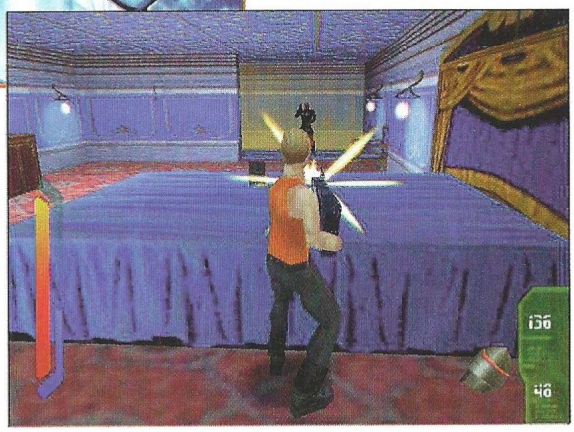
LA HEROINA DE GOMA

Leeloo es una de las dos protagonistas del juego, sin duda la más atractiva tanto en ordenador como en cine. En el juego aparecerá vestida de dos formas diferentes, exhibiendo casi impúdicamente su cuerpo. Su elasticidad es asombrosa, y aunque puede utilizar granadas y bombas para librarse de sus enemigos, las artes marciales son su arma principal. Patadas, puñetazos, combos y movimientos especiales asombrarán a muchos, y dejan a la pobre Lara Croft a la altura del betún.



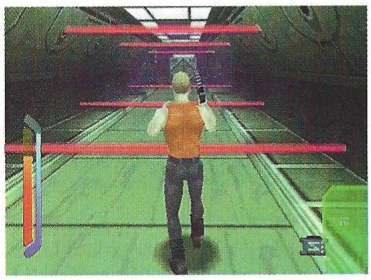
LA VOZ

Uno de los personajes clave para obtener los cuatro elementos es Diva, la cantante de ópera que alberga en su interior las preciadas piedras que tanto necesitan Korben y Leeloo. Los cuatro elementos básicos se ocultan en las entrañas de Diva, quien realizará el sacrificio supremo para salvar a la humanidad. Su voz, cantando uno de los temas más impresionantes del filme, se puede escuchar en la introducción del juego.



me salvo una: Bruce Willis. Su caché por prestar siquiera su rostro al juego era tan alto, que se decidió prescindir de él para poder emplear el presupuesto en asuntos más prácticos... Y además, ¿a quién le importa la presencia de Willis si está Milla Jovovich?

Lugares como la comisaría de policía, que apenas si aparece unos segundos en la película, ocupan dos niveles enteros en el juego, al igual que sucede con el cuartel general de Zorg –el vil



aliado del Mal, interpretado por Gary Oldman–. La adaptación de la historia se ha realizado de una forma increíble teniendo en cuenta las necesidades del juego, e incluso se han montado de nuevo algunas secuencias de la película para una mejor comprensión de lo que sucede... y también para evitar que aparezca el dichoso Willis, de quien sólo se ve una mano en alguna que otra ocasión –si es que realmente es su mano–.

Uno de los grandes desafíos a la hora de trasladar los escenarios de la película al ordenador, y recrear los que no se utilizaron, ha sido mantener la atmósfera de alguna forma aséptica que permanece inalterable durante todo el filme. Incluso un callejón ha de parecer pulcro y ordenado dentro de lo que puede ser un callejón, aspecto que se extiende al resto de los escenarios. Vista la película, es casi espeluznante recorrer los pasillos del Paraíso Fhloston, por ejemplo, y comprobar que todo está ahí.

EL ETERNO MERCENARIO

Aunque Willis no haya querido prestarse para nada relacionado con el juego, era inevitable que la reconstrucción 3D de Korben guardara un cierto parecido con su complexión física y su fisonomía. Su fuerte son las armas de fuego, aunque un puñetazo de vez en cuando no está mal, y si es necesario rodar por el suelo para derribar a un Mangalore, qué se le va a hacer.

El objetivo de ambos es recuperar los otros cuatro elementos para acudir al Templo Sagrado antes de que sea demasiado tarde

Puede resultar algo chocante esta colorida pulcritud tratándose de un universo de ciencia ficción, pero el mundo que pintaba el filme no era oscuro y caótico como el de Blade Runner, sino rico en formas y colores, algo así como más de diseño. Quizá por eso muchos se sintieron defraudados por la película, y sin embargo fue esto precisamente –entre otras cosas– lo que animó a Kalisto a afrontar la producción.

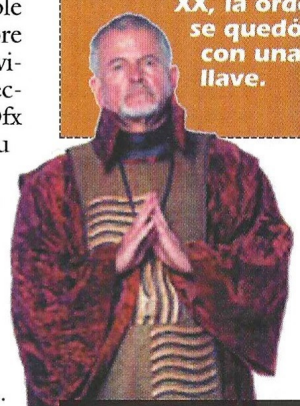
Los efectos especiales

Una de las principales preocupaciones que suelen tener algunas compañías es lograr en sus juegos una calidad aceptable sin tarjetas 3Dfx a pesar de que se contemple su uso. Los escenarios siempre son los mismos, aunque evidentemente las posibilidades técnicas que aportan los chips 3Dfx incrementan notablemente su vistosidad, si bien existen pequeños trucos para obtener resultados similares sin el apoyo de la tecnología.

Los problemas suelen surgir con los efectos especiales, un apartado llamativo que suele quedar mermado si no se dispone de una de tales tarjetas. Transparencias, juegos de luz, iluminación dinámica y otros acostumbran a desaparecer o perder calidad ante la ausencia de un dispositivo 3Dfx. Sin embargo Kalisto ya destacó en su día por los espectaculares resultados obtenidos con Dark Earth sin el más mínimo apoyo de hardware adicional, y confirmó esta capacidad con Ultimate Race Pro y Nightmare Creatures. El Quinto Elemento no será excepción a ello, y los globos azulados que representan el escudo de los protagonistas y los ene-

LA SABIDURIA ALIENIGENA

Los Mondoshawan son una antigua raza alienigena que cultiva el conocimiento por encima de cualquier otra cosa, y fueron responsables de la creación de la orden secreta a la que pertenece el Padre Cornelius. Ellos transmitieron al hombre el secreto de los cinco elementos, y eran los únicos capaces de abrir la cripta del templo sagrado hasta que a principios del siglo XX, la orden se quedó con una llave.



EL HABITO HACE AL MONJE

El Padre Cornelius tiene la única llave que puede abrir la cripta del templo, y además el conocimiento para usar los elementos en él. Tanto en la película como en el juego es un personaje clave para el buen curso de los acontecimientos, y Korben y Leeloo tendrán que rescatarle en más de una ocasión.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

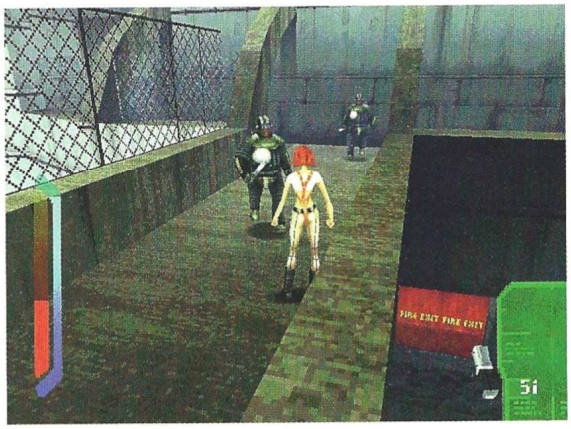
OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S



La agilidad y velocidad de Leeloo se contraponen a la lentitud y torpeza de Korben

migos, las llamaradas del lanzallamas y muchos otros efectos estarán siempre presentes, aunque en caso de tener una tarjeta 3Dfx en el ordenador se notará un palpable aumento de nitidez y definición.

Dos formas de jugar

Los dos protagonistas del juego marcan con sus habilidades y características dos formas de jugar bien diferentes. Mientras que en el caso de Leeloo su arma principal es su propio cuerpo, Korben empleará una pistola. La agilidad y velocidad de ella se contraponen a la lentitud y torpeza de él: ella salta, se mueve agachada, se descuelga por los sitios más inverosímiles y lanza granadas y bombas; él se esconde, se protege y emplea armas casi siempre, reservando su potencia física para romper vallas y algunas barreras.

Los creadores de este título definen El Quinto Elemento como un juego de exploración y acción en el que será necesario también resolver enigmas y poner a prueba las habilidades del jugador. Los enemigos vivos no son demasiado abundantes, pero muchos otros factores están en contra del jugador, desde el tiempo en algunas ocasiones, a los escenarios en otras.

Entre las múltiples trampas que se pueden encontrar en el juego destacan varias por su mala idea y espectacularidad: pasillos en los que se mueven cables de alta tensión, plataformas en movimiento que cruzan sobre ríos de ácido, salientes de edificios con vistas a eternos abismos, salas cruzadas por rayos láser, gigantescos ventiladores en funcionamiento, suelos que se deshacen...

Para salvar todos estos obstáculos, Leeloo y Korben disponen de un movimiento de precisión que ralentizará su avance, permitiendo que se sitúen en los puntos más adecuados para evitar las trampas. También podrán agacharse y saltar, funcionando este último movimiento de forma diferente a como lo hace en otros juegos: cuanto más tiempo se mantenga pulsada la tecla de salto, más lejos saltará el personaje.

Impresionante currículum

El equipo de Kalisto que ha creado El Quinto Elemento está com-

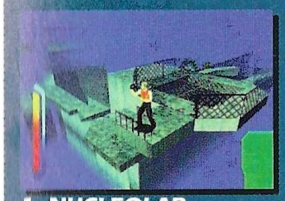
EL ENVIADO DEL MAL

Gary Oldman repitió en El Quinto Elemento una de sus características interpretaciones de malvado psicópata que desea dominar el mundo. En el juego tendrá que enfrentarse, llegado el momento, con Korben, si bien varios niveles transcurren en su cuartel general y sus sicarios Mangalore estarán por todas partes.

CON EL MUNDO EN CONTRA

Los policías, guardianes y Mangalores son sólo algunos de los enemigos a los que se enfrentarán Korben y Leeloo en el juego. Los primeros no pueden morir por exigencias del guión, así que desaparecen teletransportados cuando su nivel de energía ronda el cero. Los demás enemigos presentarán dura batalla a los dos héroes hasta matar o morir, haciendo gala de una considerable inteligencia en muchas ocasiones. Una de sus cualidades principales es la tenacidad, y la aplicarán sin dudarlo nunca pensando siempre en su superioridad frente a los dos protagonistas.

El Quinto Elemento comprende un total de 16 niveles que llevarán al jugador a recorrer escenarios en la Tierra, una gigantesca estación espacial y de nuevo la Tierra. Aquí tienes una relación de todos ellos y los objetivos que tendrás que cumplir en cada uno.



1. NUCLEOLAB
Korben debe entrar en el Nucleolab y encontrar el laboratorio de reconstrucción celular, donde tendrá que reactivar la materialización de Leeloo con la tarjeta genética.

2. NYPD
Korben ha sido arrestado por la policía. Leeloo debe entrar en la comisaría y sacarle de la celda donde está encerrado.

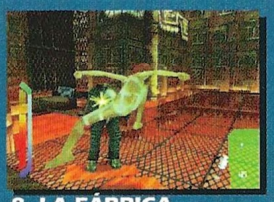
3. HUÍDA DEL NYPD
Leeloo ha liberado a Korben, pero la comisaría está en estado de alerta. Encuentra una salida rápidamente o ambos serán capturados.

4. CORNELIUS
El Padre Cornelius tiene el secreto del arma definitiva contra el Mal. Leeloo debe encontrar el activador Tierra en su apartamento. Korben debe llevar el activador Fuego al apartamento del sacerdote.

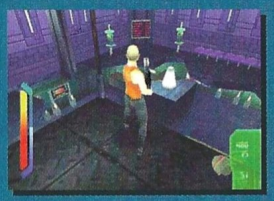
5. OFICINA DE ZORG
Zorg, aliado con el Mal absoluto, ha capturado a Cornelius. Korben y Leeloo deben atacar sus oficinas para liberar a su amigo. Por el camino, Leeloo tendrá que encontrar los billetes para el Paraíso Fhloston, y Korben desactivar el sistema de seguridad neutralizando el ordenador central.

6. HUIDA DE LA OFICINA DE ZORG
Neutralizando el ordenador central, Korben ha provocado una reacción en cadena que destruirá las oficinas de Zorg. Afortunadamente él está fuera de peligro, ¡pero Leeloo tiene que salir aún del edificio!

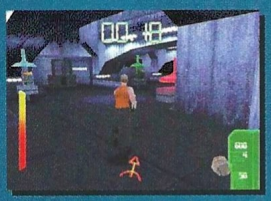
7. LAS PROFUNDIDADES DE N.Y.
La policía de Nueva York persigue a Leeloo y Korben, refugiados en las profundidades de la ciudad de los rascacielos. Ambos deben encontrar municiones, armas y otros objetos necesarios para conseguir salir de la zona antes de ser capturados por sus pertinaces perseguidores.



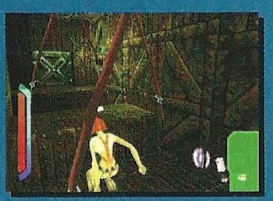
8. LA FÁBRICA
Leeloo y Korben han escapado de la policía de Nueva York escondiéndose en una fábrica abandonada en la que Korben debe encontrar su taxi mientras Leeloo busca el elemento Agua.



9. ASTROPUERTO
Leeloo y Korben tienen que entrar en el Astropuerto. Una vez dentro, tienen que encontrar la nave espacial y Korben localizar el activador Agua.



10. UNA LLAMADA DE ZORG
Zorg ha puesto trampas en las cabinas telefónicas del Astropuerto. Korben debe asegurar la zona destruyendo los teléfonos que vayan sonando. ¡Tienes que hacerlo muy, muy rápido!



11. EL VUELO A FHLOSTON
Korben y Leeloo han logrado subir a la nave que va al Paraíso Fhloston, pero los Mangalores han parado los motores y cogido a los pilotos como rehenes. Leeloo tiene que salvarles liberando la cabina mientras Korben reactiva los motores en la sala de máquinas.

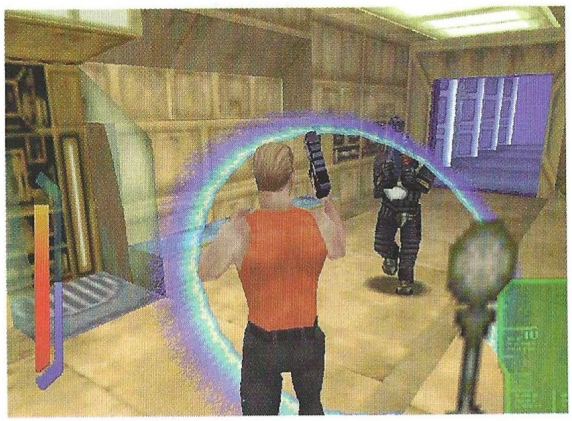
12. EL PARAÍSO FHLOSTON
Zorg y los Mangalores han llegado y están sembrando el pánico en el Paraíso Fhloston. Zorg planea destruir la suntuosa nave en cuanto tenga las piedras. Korben debe seguirle y conseguir las tarjetas para desactivar las bombas mientras Leeloo busca el elemento Aire, que está oculto en la nave.

13. LA SALA DE MÁQUINAS
No queda mucho tiempo: el Mal está cerca de la Tierra. Korben debe encontrar una célula de energía para arrancar una lanzadera de emergencia y escapar del Paraíso Fhloston. Leeloo sigue buscando los elementos, ahora la piedra del Fuego.

14. LA LIBERACIÓN DE CORNELIUS
Los Mangalores han atacado el centro de seguridad de Fhloston y tienen a Cornelius como rehén para recuperar las piedras. ¡Han puesto al sacerdote en el reactor, y Korben tiene 5 minutos para salvarle y detener el reactor antes de que muera!

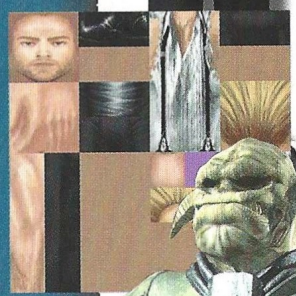
15. AVISO DE BOMBA
Zorg ha cambiado sus malvados planes colocando una bomba de relojería en la Ópera. Korben debe activar los postes electrónicos colocados en el edificio para retrasar la cuenta atrás, y después encontrar una lanzadera de emergencia para escapar. Antes de escapar con Korben, Leeloo tiene que encontrar la llave Mondoshawan y el activador Aire.

16. EL TEMPLO EGIPCIO
Al llegar a Egipto, Leeloo se va en busca de la última piedra sagrada, el elemento Tierra. Cuando tenga los cuatro elementos, Leeloo tiene que entrar en la cámara del sarcófago con la llave Mondoshawan. Korben debe encontrar las piedras secretas de entrada al templo y activarlas. Sólo entonces podrá activar los elementos y salvar el planeta del Mal Absoluto.



LA APLICACION 2D A 3D

Como en muchos otros juegos, en El Quinto Elemento se utilizan modelos 3D sobre los que se aplican las texturas que les confieren la apariencia más o menos realista que presentan. Una sencilla imagen 2D cuarteada se superpone a las formas del modelo 3D adaptándose a ellas como si fueran escayola, obteniéndose como resultado un personaje bastante creible.



puesto por 16 personas, de las cuales cinco trabajaron en Nightmare Creatures y tres en Dark Earth. Cualitativamente esta composición se distribuye de la siguiente manera: 3 programadores, 4 artistas gráficos, 6 diseñadores de niveles, 2 músicos y un jefe de proyecto. Esto evidencia la importancia que cobran los diseñadores de niveles en un juego 3D, debido obviamente a que de ellos depende en gran medida su atractivo.

Los modelos 3D de los personajes han sido realizados con 3D Studio Max, pero el resto del entorno del juego ha sido diseñado con herramientas desarrolladas por Kalisto, al igual que los mapeados de los modelos 3D.

Pero previo a todo esto fue el diseño del juego, que contó con la ayuda de Henri Magalon por parte de Gaumont Multimedia y Helen Giraud, hija de Moebius, quien formó parte del equipo durante dos meses y debió hacerlo tan bien como para quedarse en Kalisto a trabajar en otros proyectos. Luc Besson, el director de la película, no se implicó demasiado en la producción del juego, aunque sí revisó el diseño y acotó ciertos aspectos: no podía haber demasiada violencia, en ningún momento debía mostrarse sangre y Leeloo no utilizaría armas.

Estas imposiciones fueron respetadas por dos motivos fundamentales: se ceñían a la película y su espíritu, y al fin y al cabo había sido Gaumont quien había elegido a Kalisto para realizar el juego, no tratándose de una licencia cualquiera que se compra a la productora. Gracias a ello también, Kalisto pudo invertir su presupuesto en el juego en lugar de en pagar unos costosos derechos.

Además del equipo de Kalisto y de la colaboración por parte de Gaumont, Eric Serra –compositor de la banda sonora del filme– y Sebastien Cortella –su ayudante– crearon un tema original para el juego y remezclaron los demás compuestos por los músicos de Kalisto, añadiendo así su toque personal para mantener de alguna forma la esencia de la música de la película.

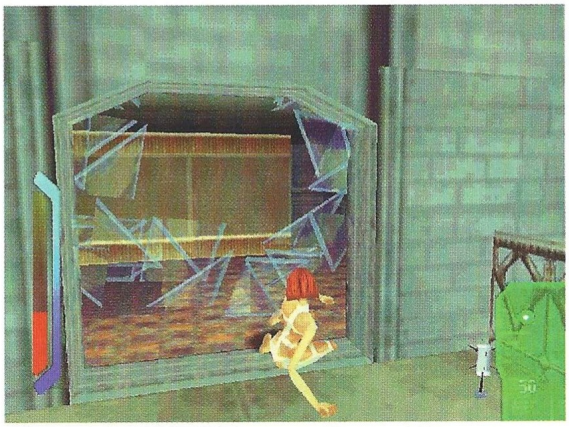
El juego

Ya hemos hablado de la exploración y parte de la acción en El Quinto Elemento, los enfrentamientos con los enemigos y las trampas, las dos formas de jugar que imponen los protagonistas... Pero hay mucho más en el juego.

La mayoría de los niveles poseen ramificaciones diversas a las que sólo uno de los dos personajes podrá acceder debido a sus habilidades. Leeloo tendrá un acceso exclusivo a rincones y recovecos que exijan gatear, y su agilidad le franqueará la entrada a zonas imposibles para Korben. Por tanto, aunque haya zonas comunes para ambos en todos los mapas, no será lo mismo jugar con uno que con otro, y en casi todos los escenarios habrá misiones para ambos, lo que exige en realidad completar

LAS CIFRAS

Los modelos 3D, creados con 3D Studio Max, se componen cada uno por entre 300 y 400 polígonos, mientras que en el caso de Leeloo y Korben hay entre 600 y 700. Todos ellos están animados en el juego a una velocidad media de 30 imágenes por segundo, y normalmente se ven desde detrás con la cámara fija que tiene el juego. En algunas secuencias, para ilustrar determinadas acciones del jugador, la cámara realizará diferentes movimientos, ayudando en ocasiones a anticipar algunas situaciones.



El Quinto Elemento combina la acción y el combate a través de sus dos protagonistas

prácticamente el mismo número de niveles con uno y otra.

Salvo en casos muy puntuales, el objetivo no será eliminar a todos los enemigos y salir del nivel, sino que como puedes comprobar en la descripción de cada uno de los escenarios que hay en estas páginas, hay misiones para todos los gustos, pero siempre encaminadas hacia la localización de un determinado objeto o personaje. Destaca especialmente por su radical diferenciación con el resto la misión en la que Korben ha de evitar la explosión en cadena de una serie de bombas en el Astropuerto, una carrera contrarreloj que exigirá la atención plena del jugador para detectar qué teléfono suena y destruirlo antes de que explote.

En la variedad...

En juegos como Tomb Raider y Quake, la acción y el combate se limitan a disparar las diferentes armas a disposición del jugador. En otros más elaborados como Nightmare Creatures existe toda una gama de golpes y combinaciones que enriquecen la lucha permitiendo recrear auténticos combates de película. El Quinto Elemento conjuga ambas opciones a través de sus dos protagonistas, y el jugador se verá obligado a emplearse a fondo con ambas.

Korben dispone de un arsenal de cuatro armas, si bien dos de ellas son multifunción y dependiendo de la munición encontrada podrán comportarse como seis artefactos diferentes. Leeloo podrá lanzar bombas y granadas, pero lo más común será que haga frente a sus adversarios con su especial visión de las artes marciales. Patadas y puñetazos se combinarán con los diferentes movimientos direccionales para proporcionar una variedad suficiente de golpes destinados a mermar las energías de sus enemigos. Por añadidura, y sólo cada cierto tiempo, Leeloo tendrá acceso a un ataque especial de resultados arrolladores para quien se encuentre cerca.

Los enemigos también hacen distinciones a la hora de atacar a cada uno de los protagonistas. Puesto que Leeloo no dispone prácticamente de armas, y además resulta un personaje clave para los propósitos de unos y otros –tanto Zorg como la policía desean capturarla con vida–, todos tratarán de inmovilizarla de una u otra forma, sin emplear armas de fuego casi nunca. Sin embargo Korben es totalmente prescindible, y en su caso todo el mundo dispara a matar.

La traca final

Muchos de los niveles poseen un diseño increíble. En más de una ocasión el jugador tendrá que guiarse por su oído para saber que ha de buscar salidas en un determinado lugar donde aparentemente no las hay, y otras maldecirá una y otra vez su destreza a la hora de colocarse en un saliente para saltar hacia una plataforma y fracasar para tener que repetir un dificultoso acceso al mismo punto.

Pero todos los esfuerzos culminarán en un espectacular y último nivel, el templo sagrado. Allí se conjugan los escenarios más bellos con las mayores barrabasadas de diseño, los peores enemigos y los sobresaltos más inesperados. La respiración se le cortará a más de uno al contemplar algunas de las salas del interior del templo, lugares recortados en la película que ahora salen a la luz con todo su esplendor. Buen ejemplo de ello es la cámara donde Korben tendrá que activar los sellos que le granjearán acceso al interior del santuario donde tendrá que activar los elementos tierra, agua, aire y fuego.

Por último, resaltar que el juego está realmente terminado, y simplemente esperamos la edición definitiva que incluirá el castellano como idioma entre los cinco que tendrá. Con suerte eso será el mes que viene, y entonces tendrás a tu alcance todos los detalles que hemos reservado para ese momento. El Quinto Elemento ha iniciado su cuenta atrás, y el lanzamiento es inminente.

Suscríbete a

Computer Gaming World

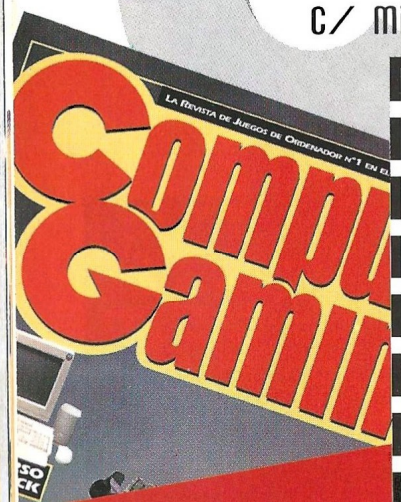
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

Firma:

Computer Gaming World

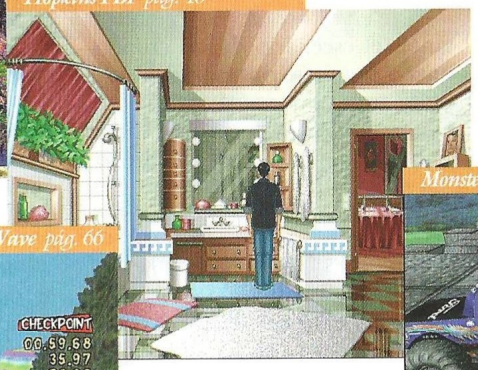
IMAGEN LIMITE

Reviews

46 ..... Aventura/Rol
52 ..... Estrategia
62 ..... Acción
68 ..... Deportes
70 ..... Simulación

Dawn of War pág. 52

Hopkins FBI pág. 46



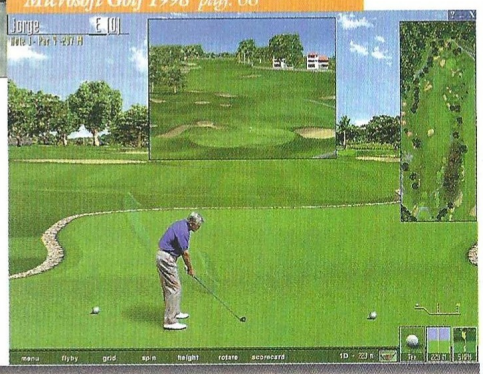
M.A.X. 2 pág. 58

Monster Truck Madness 2 pág. 62

Snow Wave pág. 66

House of the Dead pág. 64

Microsoft Golf 1998 pág. 68



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.
Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

¿El fin de un género?

Hopkins FBI

El nuevo sello de Cryo reanima el género de la aventura con un título salvaje como pocos, cuyo contenido se hace exclusivamente apto para adultos por las imágenes que combinan violencia y "erotismo".

Un psicópata huido de la cárcel planea hacer la vida imposible al protagonista del juego. Para ello organiza un atraco a un banco causando varios muertos, y algo más tarde asesina varias jovencitas dejando en cada una de ellas una pista que conduce al siguiente cadáver, de forma muy parecida a como ocurría en la película Seven.

Esto resume someramente el argumento de Hopkins FBI, una aventura para adultos que sigue fielmente el corte clásico del género sin intentar siquiera ofrecer algo nuevo –salvo que la sobredosis de violencia y torsos desnudos se considere como tal–, lo cual gustará a los aficionados a este tipo de juegos. Parece que ésta va a ser una de las últimas aventuras que responderán al canon habitual, pues la mayoría de las que se acercan en los próximos meses, incluyendo las pertenecientes a grandes sagas, se adentrarán en los oscuros y peligrosos terrenos del entorno 3D potenciando el componente de acción, pues parece que el mercado más grande de esta industria –el norteamericano– no gusta especialmente de aventuras gráficas de corte clásico.

Una aventura algo arcade

A pesar de tratarse de una aventura con sistema de puntos calientes, los diseñadores no han podido resistirse a incluir unas cuantas escenas de acción que pueden desesperar a más de uno, aunque afortunadamente no son demasiado abundantes. El resto es aventura pura, con diálogos, puzzles, enigmas, humor y alardes de salvajismo visual, eso sí, en perfecto castellano tanto para los textos como para las voces.

De forma similar a como sucedía en otras aventuras, existe un mapa general para todo el juego que se puede utilizar para acceder a localizaciones concretas, lo que evita innecesarias transiciones y aburridos paseos por pantallas vacías. Algunos lugares no estarán accesibles hasta que no se produzca un determinado evento, y otros permanecerán inmutables durante todo el juego, lo que llama bastante la atención porque incurre en errores de lógica aplastante: el escenario de un crimen puede seguir siéndolo quizá durante toda la jornada en que se haya cometido el crimen, pero no durante las varias jornadas que se supone que dura el juego.

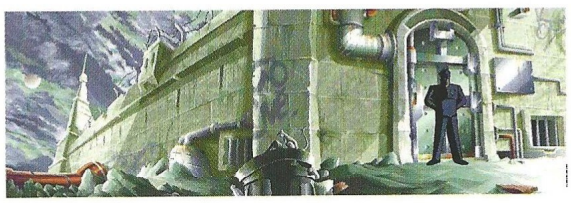
El objeto invisible

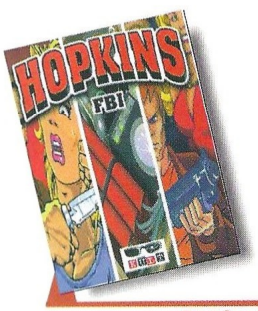
La dificultad de Hopkins no se centra especialmente en los puzzles y enigmas en sí mismos, sino más bien en la ubicación con bastante mala idea de algunos objetos y en la existencia de muchos otros que no sirven absolutamente para nada, excepto para despistar al jugador. Esto significa que no basta con ser lógico para resolver las situaciones que plantea el juego, sino que además es necesario potenciar la atención que se presta a los elementos de pantalla y a qué objetos hay en un determinado momento que no estuvieran antes en un mismo sitio.

Uno de los aspectos más característicos de Hopkins es su corrosivo sentido del humor, que juega peligrosamente con el gore y las pasiones más irracionales para provocar cuando menos la sonrisa del jugador, embruteciendo de alguna forma lo que podría haber sido una agudeza más inteligente, aunque en ocasiones se deja entrever un ingenio poco común en quienes disfrutan haciendo reír con la violencia fácil, siendo esta violencia uno de los hechos más destacados en la promoción del juego.

El destape

Entre las más de cien pantallas del juego hay un poco de todo, desde espectaculares y detallados escenarios a grotescos dibujos en los que predominan el rojo sangre y el rosa carne. Algo parecido sucede con los más de ochenta personajes, siendo las féminas las menos agraciadas en el reparto de inteligencia y las más afortunadas en materia corporal, siguiendo los voluptuosos





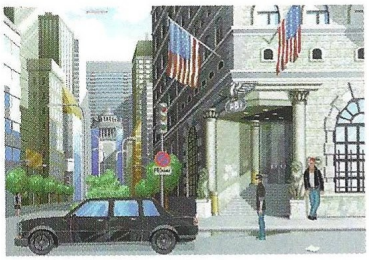
Precio: 6.450
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Kult
Distribuidor: Friendware

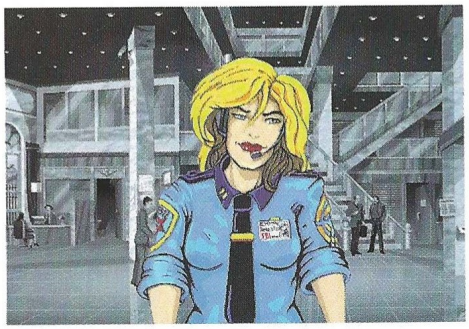
Las féminas del reparto son las menos agraciadas en el repato de inteligencia y las más afortunadas en materia corporal

estereotipos que arrancan silbidos desde los andamios.

Gracias a la utilización de una paleta de 65.000 colores, los gráficos consiguen estar dentro de lo correcto, si bien no se acercan ni por asomo a lo que fuesen no hace tanto Monkey Island 3 o Mundodisco 2, de corte mucho más elegante y clásico. Sin embargo la banda sonora inspirada en música de finales de los 60 es bastante buena, posiblemente una de las mejores que se hayan compuesto especialmente para una aventura, aunque no siempre exista una coherencia demasiado fiable entre lo que está aconteciendo y la música.

Hopkins FBI es una aventura gráfica de corte clásico pero con una presentación reaccionaria, de forma muy similar a lo que sucediera con algunos juegos de rol hace unos años, intentando reavivar la llama de un género aparentemente en proceso de mutación y evolución hacia no se sabe muy bien qué. La sacudida que se pretende provocar en el jugador empleando carnaza gore puede salir mal, aunque seguramente en más de un país donde la censura todavía campe a sus anchas, logre obtener una campaña publicitaria gratuita al igual que sucediese con Carmageddon y Mortal Kombat hace relativamente poco tiempo.

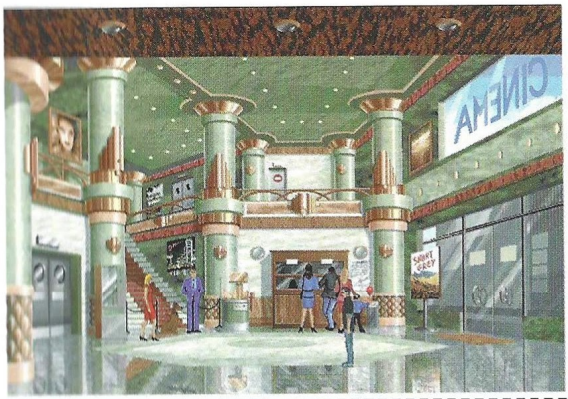




Dada la escasez de aventuras clásicas en los últimos tiempos, bien se podría decir que ésta es la mejor del momento, pero al ser la única, también es la peor, por lo que desaparece la tentación de tenerla en mejor estima teniendo sólo en cuenta este hecho. Hopkins FBI es una aventura entretenida, pero se aprovecha de algunas cosas que le restan gracia y que provocan graves bloqueos.

El truco es...

Salva a menudo, sobre todo en puntos especialmente conflictivos como antes de desactivar la bomba del banco y antes de atravesar el bosque en cualquier dirección. La bomba, por cierto, está situada bajo una de las papeleras del banco.



Calificación

Hopkins FBI

Pros: Hopkins reaviva la llama de las aventuras gráficas convencionales, y logra despertar el interés no tanto por su trama como por su peculiar puesta en escena.

Contras: Se abusa del gore en exceso. Sólo se pueden salvar seis partidas. Se producen atascos por culpa de objetos poco visibles.

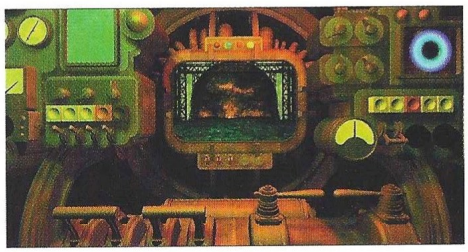
El primer juego de arte y ensayo

Gadget
El pasado es el futuro

¿Quién no conoce a Haruhiko Shono, autor de Gadget? Desde luego, nosotros en nuestra supina ignorancia, no, pero Gadget es el instrumento perfecto para conocer la obra de este... artista.

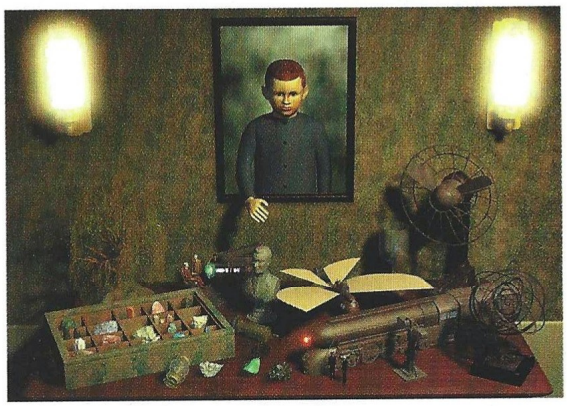
Un cometa se aproxima a la Tierra, gobernada por Paulo Orlovsky. Un grupo de científicos encabezado por el doctor Horselover pretende construir un arca para salvar a la Humanidad, o al menos a una parte de ella para que no se extinga la especie. Un hombre es designado por Slowslop, Comandante Supremo del Ejército, para ayudar a los científicos en su tarea. Ese hombre eres tú.

Un niño que no habla se te aparece constantemente provocando extrañas visiones, cada vez que te sientas ante el sensorama la realidad se rompe en mil pedazos y tienes alucinaciones más raras que un perro verde... Tu vida es un continuo viaje en tren, acompañado por locos y paranoicos, policías secretos y gente asustada, pero todo el mundo te dice lo que tienes que hacer, incluso el revisor. Un hombre crece en el lavabo de tu habitación, un rostro se desintegra ante tus ojos, y por fin, después de poco más de tres horas, el juego termina y te preguntas: "¿qué ha pasado?" Y mientras intentas poner en orden tus ideas, surge otra cuestión más inquietante: "pero, ¿esto qué es?".



Expresionismo mental

Respondiendo a la primera pregunta, Gadget es la expresión audiovisual de una serie de pensamientos inconexos que sólo tienen sentido en la mente de su creador, aunque la visión del todo produce un cierto nivel de abstracción que de alguna forma hace que se intuya algo parecido a una historia llena de puntos oscuros y ambigüedades. El "jugador" se limita a ser espectador de un historia narrada a través de bellas imágenes que en ocasiones traspasan la frontera del surrealismo –entendiendo éste de forma bien distinta a la acepción artística común, siendo más bien un calificativo de algo incomprensible y bello–, enigmáticos y crípticos monólogos de los personajes, y unas imágenes que tan pronto parecen sacadas de la imaginación de Julio Verne como de un éxtasis místico o las visiones provocadas por un poderoso alucinógeno.

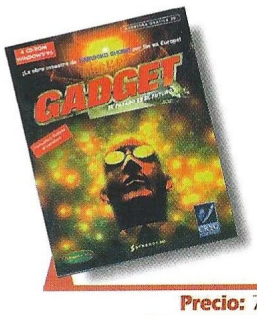


En cuanto a qué es esto, se trata de la última producción de Synergy y Cryo, una obra multimedia si se quiere disfrazada de juego. El jugador nunca tendrá dudas acerca de qué hacer a continuación, ya que además de recibir órdenes constantes de todos los personajes pronto descubrirá un patrón de acciones a seguir válido durante los tres primeros CD's del juego, mientras duren los viajes en tren. En el cuarto CD hay ligeras variaciones, pero nunca a lo largo de las tres horas y poco que se tarda en terminar el juego, aparecerán graves atascos o dudas existenciales sobre qué hacer o no.

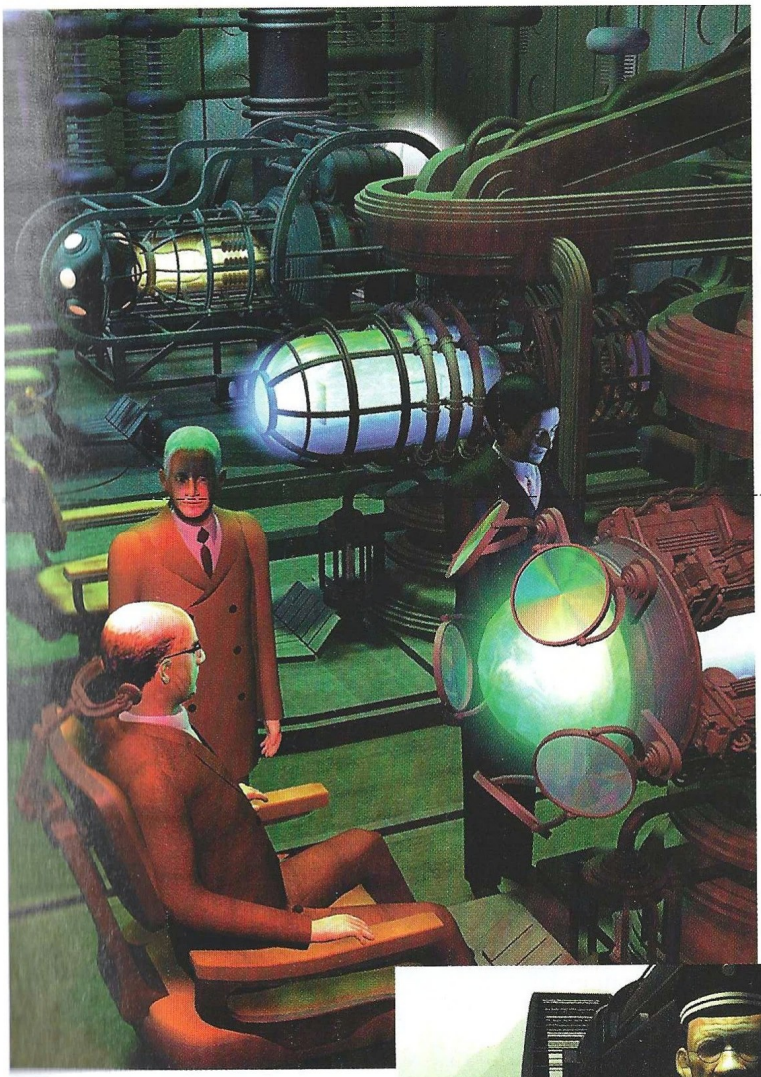
Una plataforma inadecuada

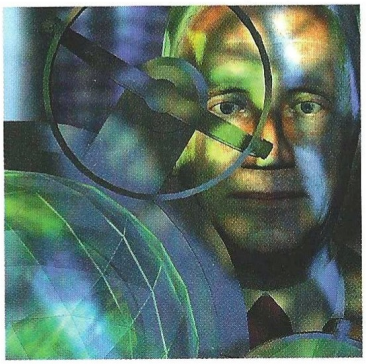
Además de existir una dificultad cero, la interacción por parte del jugador será mínima, en una proporción aproximada de cinco pulsaciones de ratón para varios minutos de animación, lo que termina desembocando en horas de aburrimiento por la repetición de secuencias que no dicen absolutamente nada por muy bellas que sean.

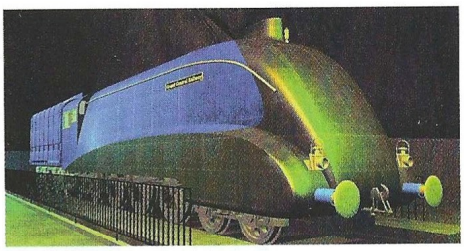
De igual forma que Safecracker, Blue Ice y muchos otros juegos de este estilo, Gadget ha sido realizado con Macromedia, una potente herramienta multimedia que básicamente permite combinar imágenes y sonido con textos

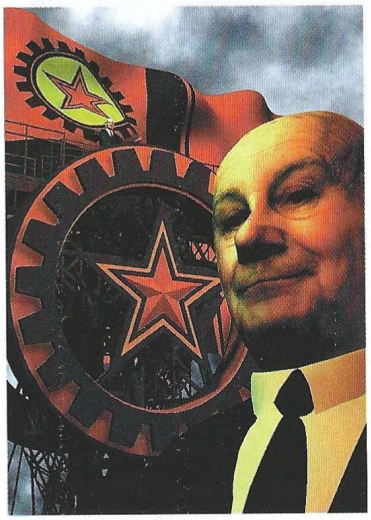


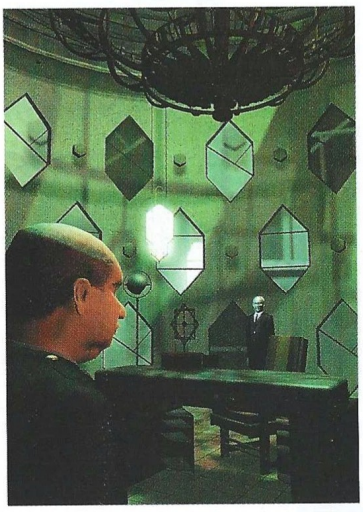
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Synergy/Cryo
Distribuidor: Friendware











El truco es...

Cada vez que subas al tren o para salir de cualquier sitio, tendrás que hablar con todos los personajes y manipular todos los aparatos que haya antes de poder pasar a la siguiente secuencia. Salva cuando te aburras, pero no te preocupes nunca porque te maten.

y botones, zonas de interacción y zonas muertas, con posibilidades de acceso a programas externos para reproducir elementos como vídeos y sonido, que es lo que hace en este caso Gadget utilizando Quicktime. Con Macromedia se hacen juegos de discreta presentación en comparación con cualquier otro, catálogos de venta, visitas a museos y presentaciones corporativas, lo que permite dilucidar sin demasiadas complicaciones que este programa no fue precisamente creado como herramienta para diseñar juegos. Las limitaciones impuestas por esto se dejan sentir en todo momento.

Por todo ello hemos querido calificar este juego como de arte y ensayo, y quizá tal afirmación se quede corta puesto que son casi más asequibles películas del estilo de "Europa" de Lars Von Trier, que este juego. Se podría decir también que si alguien conoce la vida, obra y milagros de Haruhiko Shono, podrá encontrar en Gadget una pieza de coleccionista, aunque eso sí, demasiado cara para lo que realmente ofrece como juego, si bien mirándolo desde el punto de vista artístico, quizá valga la pena –ya se sabe que el arte es una cuestión subjetiva que depende del gusto exclusivo de quien lo juzga, siendo a veces una obra genial para unos y pura basura para otros–. En cualquier caso, nuestra misión es calificarlo como juego, y como tal, Gadget no vale la pena, muy a pesar del esfuerzo realizado para lanzarlo en castellano.

El "jugador" se limita a ser espectador de una historia narrada a través de bellas imágenes que en ocasiones traspasan la frontera del surrealismo

Calificación

Gadget
El pasado es el futuro

Pros: La expresión visual de las ideas del autor es magnífica, aunque esto se limite exclusivamente a las imágenes y no a lo que quieren decir. Gadget está íntegramente en castellano.
Contras: Gadget es como sentarse a ver una película muy rara y prácticamente incomprensible, en la que de vez en cuando hay que ajustar algo para que pueda continuar.

El crimen imperfecto

Zero Zone

Cuando el poder deseado es absoluto, el precio a pagar por él, también lo es... ¿Un asesinato? El del presidente de una gran multinacional interplanetaria. ¿Los hechos? Ocurrieron hace tiempo, allá por el siglo XXI.

Bajo la apariencia futurista de unos decorados extravagantes, realzados con juegos de luces y sombras que sugieren la amenaza tecnológica por doquier, una aventura gráfica en el más clásico estilo se desvela tras explorar los primeros lugares a los que tendremos acceso dentro del edificio en el cual nos encontramos. Todo comenzó con el asesinato de tu padre, presidente de una compañía interplanetaria que acababa de obtener unas concesiones para realizar explotaciones en la luna de Io. A partir del momento en que conoces la noticia del fallecimiento, la responsabilidad de dirigir la compañía y averiguar quién fue su asesino, recaerá sólo sobre ti.

Tendrás ayuda por parte de algunos de los empleados, así como también de los agentes del orden, pero la mayor parte del trabajo tendrás que hacerlo tú solo. En esta época que te ha tocado vivir, dos inteligencias conviven en el sistema solar: los bios y los cybers. Éstos últimos, esclavos de los primeros, llevan un implante cerebral que les impide rebelarse de su yugo, pero esa aberración llamada octopus, adolece de un trascendental fallo: gracias a la meditación hertziana, su influencia se anula y el individuo cyber queda libre de todo control, pudiendo dar rienda suelta a la violencia tanto tiempo reprimida.

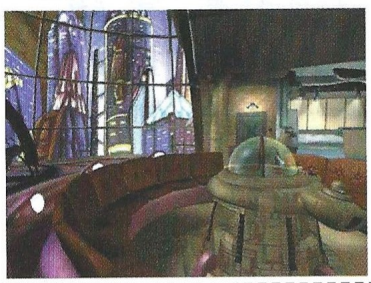
Un comienzo

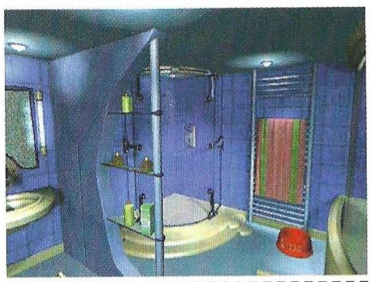
Si estáis acostumbrados o habéis tenido oportunidad de jugar algunas de las últimas producciones de Cryo, como Versalles o Atlantis, seguro que ya os habréis familiarizado con el sistema de movimiento omni 3D, que te permite recorrer espacios con la mirada desde determinados puntos del decorado, con total libertad. Este sistema ha sido incorporado a Zero Zone. El juego no es fácil, y al principio tendrás dificultades para comprender el funcionamiento de algunos de los elementos que llevas contigo, pero una vez salvado este pequeño escollo, todo irá como la seda.

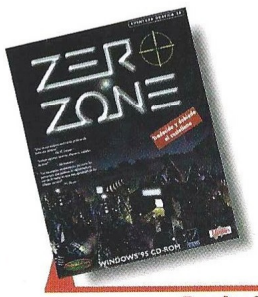
A lo largo de tu odisea tendrás que recoger numerosos objetos, que podrás ir guardando en el inventario: un gran almacén en el cual cabe de todo, y desde donde accederás al uso de un pequeño artilugio que tu padre te dejó para ayudarte en tus pesquisas. Se trata de un híbrido entre ordenador personal y consejero, que tratará, mediante un lenguaje un tanto particular, de darte las indicaciones oportunas para guiar mejor tus pasos. Dado que el juego se desarrolla en una época futura, tendréis que acostumbraros a manejar raros elementos por todas partes. No hay nada que sea normal. Desde las cerraduras de las puertas, hasta el horno de la cocina de vuestro apartamento, pasando por los diferentes sistemas de transporte o telecomunicaciones que deberéis usar, el diseño y la tecnología serán parte fundamental de los mismos.

Dificultades y ardides

El nivel de dificultad del juego es elevado. Afortunadamente la trama es lineal y el sencillo comportamiento del interfaz os ahorrará tiempo y disgustos. Aunque los







Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, disco duro, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA, Tarjeta de sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo/Microfolie's
Distribuidor: Fiendware

El sistema de movimiento "omni 3d" utilizado en las últimas producciones de Cryo como Atlantis o Versalles, ha sido incorporado a Zero Zone

acercamiento, circunstancia que, a falta de una mejor definición, resulta bastante desagradable, si bien también es cierto que es una de las pocas cosas que podemos criticar. En general, se trata de una aventura gráfica amena, futurista, difícil y con un diseño en sus gráficos que resulta un alarde de imaginación, a la vez que un elemento de irritabilidad, porque a veces los aparatos son tan raros que no sabrás por dónde cogerlos. Por cierto, el Internet del siglo XXII es más sofisticado de lo que se podría creer y siempre habrá amigos o enemigos dispuestos a facilitarte su acceso o a impedir que lo logres...

El truco es...

El armario oculto en la pared del despacho tiene cuatro llaves cilíndricas que debes llenar con agua, fuego, tierra y aire. Sólo entonces podrás abrir la caja fuerte y rescatar su contenido.

gráficos no muestran una alta resolución en todo su esplendor, pueden tener pase, pero lo que no lo tiene es el sistema de transición de pantalla a pantalla, dado que lo único que hace es agrandar la imagen que tienes en pantalla para dar la sensación de

Calificación

Zero Zone

Pros: La trama y el sórdido ambiente en que tiene lugar la acción enganchan al jugador de forma absoluta. El diseño del entorno en el juego es espectacular. El interfaz resulta de fácil comprensión y manejo.
Contras: Al principio cuesta comprender algo de Zero Zone. El sistema de transición de escenas no causa buen efecto, y se usa el engine "omni 3D", responsable de "Versalles" y "Atlantis" pero esta vez desnaturalizado.

Érase una vez la guerra

Dawn of War

Mientras Bullfrog lleva anunciando Populous 3 casi tres años, otras compañías han ido creando sin tanto bombo unos títulos que están a la altura de la esperada producción de los autores de Dungeon Keeper.

Y éste es el caso de Illusion Machines, que ahora presenta Dawn of War, un juego de estrategia en tiempo real que emplea escenarios 3D deformables. Ambientado en la época prehistórica, este título combina muy diversos elementos del género, logrando un resultado sinceramente fantástico.

Las facciones enfrentadas por la posesión de la tierra son los Cromagnon, Neanderthals y Saurians, habilidosos los primeros, poderosos los segundos y prolíficos los terceros. Las tres necesitan de los mismos recursos, pero funcionan de forma muy diferente como se puede comprobar en las tres campañas que, a razón de diez misiones cada una, ilustran el conflicto de forma similar a como ocurría en Starcraft, con una historia que progresa desde la primera misión Cromagnon hasta la última Saurian.

Los dos recursos básicos son madera y piedra, que se obtienen talando árboles y picando en canteras naturales respectivamente. Mientras que los primeros se reproducen, las segundas se agotan, por lo que en algunos escenarios es necesaria una cuidadosa planificación de la utilización de los recursos. Adicionalmente existe un tercer recurso no disponible desde el principio que es el maná o energía mágica, obtenido a través de la adoración de tótems, sacrificios en altares o danzas tribales en templos. Con ella se podrán crear shamanes, poderosos guerreros y lanzar magníficos hechizos que permitirán desde caminar por el agua a provocar lluvias de meteoros.

Creced y multiplicaos...

Uno de los aspectos variables del juego según la facción con que se juegue, es la obtención de unidades, que siempre es mediante reproducción. En el caso de los dos bandos humanos, se asignará como tarea a un hombre y una mujer el ser padres –dependiendo de los recursos disponibles puede haber más de una pareja–, y mientras haya comida y una choza donde tener intimidad, se reproducirán teniendo niños o niñas según un parámetro aleatorio del juego.

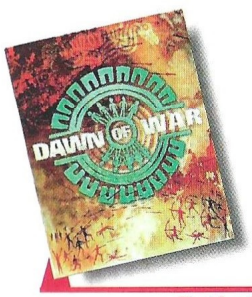
Cuando una nueva unidad entra en juego, automáticamente se convertirá en un pensador, dedicado a la investigación de nuevas tecnologías como el cultivo del maíz, cría de ganado o la catapulta. Entonces se le podrán asignar otras tareas: padre, recolector de recursos, adorador, constructor, guardia o soldado. No existen más profesiones que éstas, aunque a través de la magia cualquier hombre puede ser transformado en héroe y cualquier mujer en shamán. El primero será un poderoso guerrero con espada, y la segunda se dedicará a la hechicería.

Un mundo peligroso

Las estructuras disponibles son bastante interesantes: la hoguera para los pensadores, tótems, altares y templos para adoradores y shamanes, granjas de cultivo, animales y apicultura, cuarteles, chozas, empalizadas, balsas, carreteras, almacenes y unas cuantas más que varían según la facción con que se juegue –también las básicas cambian sustancialmente en el caso de los Saurian–.

Todo esto, de por sí bastante interesante, no sería suficiente para que Dawn of War resultase uno de los títulos más espectaculares del momento, pero gracias a los escenarios y lo que se puede encontrar en ellos, así como a los elementos variables en cada una de las facciones que hacen que sea muy diferente jugar con una u otra, este título es uno de los mejores juegos de estrategia de este año.

Debido a la época en que se supone que transcurre el juego, los escenarios serán normalmente islas de diferente tamaño, nacidas casi siempre gracias a la existencia de un volcán. En escenarios avanzados se verán las primeras nieves que anunciaron la era glacial. Junglas y bosques, fértiles terrenos y elevadas cordilleras, amenazadores volcanes y fosas de petróleo, playas y mares, son sólo algunas de las características del terreno, mientras que poblándolo habrá dinosaurios –fundamentalmente T-Rex, velocirraptores y pterodáctilos– que supondrán un peligro constante dentro de la extensión de sus dominios.



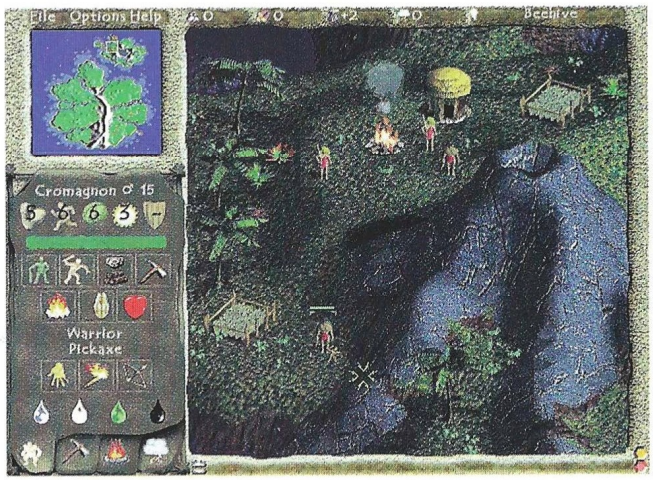
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, 100 MB de disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Illusion Machines
Distribuidor: Virgin

Las tres facciones enfrentadas por la posesión de la Tierra son los Saurians, Cromagnon y Neanderthals

Todo por los dioses

Aunque básicamente el objetivo será siempre aniquilar a la facción o facciones enemigas presentes en cada escenario, a excepción de algunas misiones introductorias con objetivos como lograr un determinado número de unidades o construir ciertas estructuras, la forma de hacerlo y los medios para ello van evolucionando de manera que siempre haya nuevos retos y desafíos, contándose entre ellos el descubrimiento de las variaciones entre las tres facciones.

Existen además numerosos aspectos que enriquecen el juego, como la posibilidad de sacrificar huesos en el altar para obtener maná. Una unidad o enemigo muertos se descompondrán hasta los huesos, momento en que se pueden recoger para su sacrificio. Lo mismo sucede con los dinosaurios muertos. En los escasos escenarios en que hay vetas de oro, se puede emplear este mineral como ofrenda a los dioses, que son un importante elemento de juego. Cada una de las facciones adora a una deidad, y su magia depende directamente de ella.



El truco es...

Cuando tengas que vértelas con dinosaurios, intenta atacar desde el mar para no perder demasiadas vidas. Controla constantemente la evolución de tu pueblo, y ten siempre una pareja de reserva para criar nuevas unidades.

Por ejemplo, los cromagnon son devotos del dios del cielo, y les permite controlar el rayo y las lluvias de meteoros. Los neanderthal siguen al dios de la tierra, y dispondrán de elementales de piedra y la posibilidad de petrificar a sus enemigos entre otras cosas. Por último, los saurian son los únicos capaces de criar y controlar dinosaurios, armas formidables en cualquier momento. Todo esto podría marcar una sustancial diferencia entre las tres facciones poniendo a una en desventaja con respecto a las otras, pero el diseño del juego mantiene el equilibrio gracias a otros elementos.

En el caso de los cromagnon es relativamente más fácil derribar a un T-Rex impregnándolo con veneno que con arcos y flechas, y sus unidades pueden recuperarse gracias al uso de la medicina, aun-

Dawn of War

En cuanto al aspecto visual, es inevitable que Dawn of War recuerde en cierta forma al prometido Populous 3 por la utilización de terreno 3D

ra y los efectos de sonido. La introducción de factores ambientales ajenos al control del jugador, como los dinosaurios y tiburones, plantean desafíos adicionales a los propios objetivos de las misiones.

Dawn of War, a pesar de salir en inglés, es de alguna forma algo nuevo en el género de la estrategia en tiempo real, y además es atractivo, adictivo y sencillo de jugar. Llama la atención su intrincado diseño y la manera en que se combinan numerosos elementos ya utilizados en otros juegos para lograr un resultado magnífico con apariencia de algo completamente nuevo, hasta tal punto que se podría hablar de originalidad, lo que sin duda dice mucho a favor de Illusion Machines. Las campañas son capaces de ofrecer por sí mismas una muy generosa dosis de horas de juego, y a ellas hay que añadir los numerosos escenarios adicionales que se incluyen, tanto para un jugador como para varios. Con juegos como éste es muy fácil olvidar que Warcraft II, Command & Conquer y muchos otros, han existido alguna vez.

que ésta no puede rejuvenecer a nadie –sí, las unidades envejecen y mueren pasado un tiempo, lo que obliga a mantener un ciclo vital activo–. También pueden solidificar la lava arrojando cubos de agua sobre ella, o provocar incendios con alquitrán.

Virtualmente original

Concluyendo con el aspecto jugable, el jugador encontrará todo un mundo por descubrir con cada una de las facciones enfrentadas, y poco a poco logrará dominar los entresijos de cada una hasta obtener el máximo provecho de ellas. Tendrá que combinar la gestión de recursos con la construcción, la alteración del terreno, las batallas, la magia y el mantenimiento de un pueblo.

En cuanto al aspecto visual, es inevitable que Dawn of War recuerde en cierta manera al prometido Populous 3 por la utilización de terreno 3D. Su sencillo interfaz y lo detallado de estructuras, unidades y escenarios lo hacen muy atractivo, así como la banda sono-

Calificación

Dawn of War

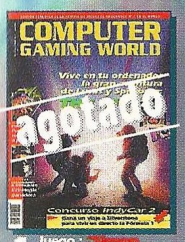
Pros: La combinación de elementos nuevos y conocidos en este juego es única, logrando que Dawn of War sea un título sumamente atractivo, hecho apoyado por su belleza gráfica, jugabilidad y diseño.

Contras: Dawn of War sale completamente en inglés, lo que será un obstáculo para muchos. Debido a la estructura 3D de los escenarios, es fácil a veces perder a una unidad tras una montaña o la costa de una isla. Se echa de menos la posibilidad de poder girar el mapa.

Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

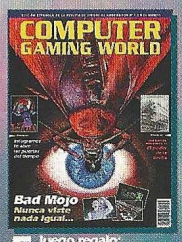


1 Juego : "Simon the sorcerer"

2 Juego regalo: "Fascination"

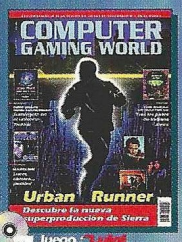
3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

4 Juego regalo: "Xenon 2"



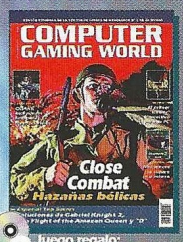
5 Juego regalo: "RingWorld"

6 Juego regalo: "Blue Force"

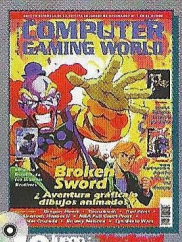


7 Juego : "Luigi in Circusland"

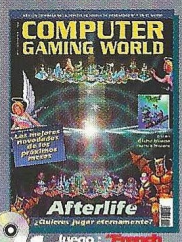
8 Juego : "Prehistoric Adventure"



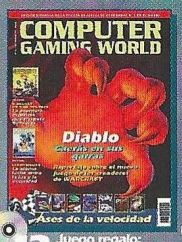
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



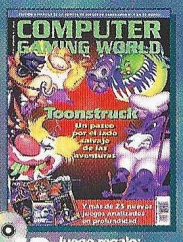
10 Juego : "Medieval Knight"



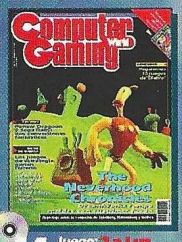
11 Juego : "French Revolution"



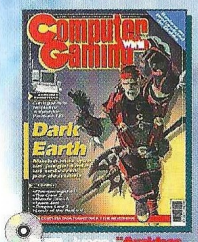
12 Juego regalo: "Far West"



13 Juego regalo: "Final Duel"

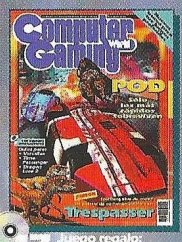


14 Juego: "La Luz del Druida"

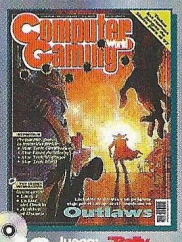


15 Juego: "Arabias el Oscuro"

16 Juego regalo: "TwinFire"

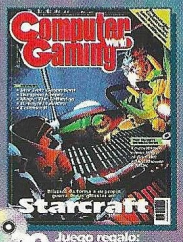


17 Juego regalo: "Bridge De Luxe"

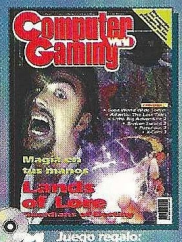


18 Juego: "Rally Championship"

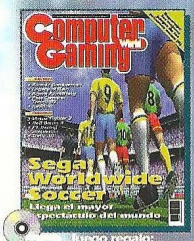
19 Juego regalo: "Oscar"



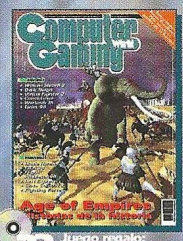
20 Juego regalo: "Inca"



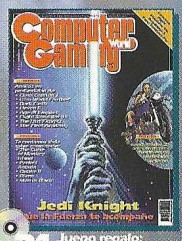
21 Juego regalo: "King Quest VI"



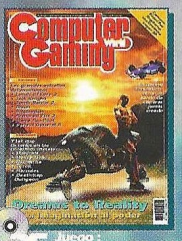
22 Juego regalo: "Inca II"



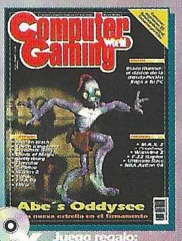
23 Juego regalo: "Goblins"



24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"

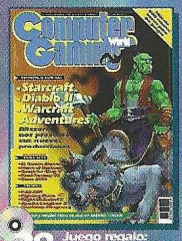


25 Juego : "Goblins 2"

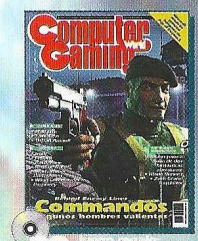


26 Juego regalo: "Ozarium"

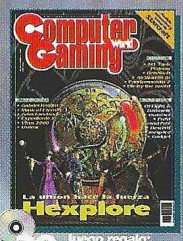
27 Juego regalo: "Lode Runner"



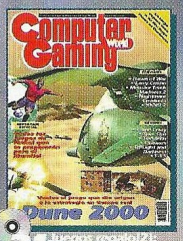
28 Juego regalo: "Oxide"



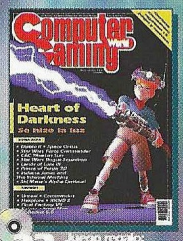
29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"



31 Juego regalo: "Pressure Pack"



32 Juego regalo: "Twin Lasers"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre ..... **Edad**

Empresa ..... **CIF/DNI**

Dirección .....

Población ..... **Provincia**

C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** ..... **de fecha** .....
- ☐ **Contrareembolso**

La historia de una leyenda

Las Grandes Batallas de Alejandro

En el año 334 A.C, Alejandro (312-323 A.C) estaba listo para iniciar la guerra contra Persia y sus aliados. Con 30000 hombres de infantería y poco más de 5100 de caballería dirigió su ejército invasor a través de la Tracia hacia el Helesponto. En poco más de diez años demostró ser uno de los mayores genios militares de la historia.

Se inicia una nueva serie de programas de estrategia basados en la táctica militar pura y dura. Calcados de los juegos de mesa de una de las casas más prestigiosa en cuanto a estrategia se refiere, GMT, son un fiel espejo de lo que se puede conseguir con una conversión perfecta de la mesa al ordenador.

El punto fuerte de la conversión es que no sólo han conseguido calcar fielmente un mecanismo de acciones apoyado por miles de ventas de este clásico reeditado en todo el mundo, sino también que lo han conseguido otorgándole todos los beneficios que un ordenador puede: gráficos impresionantes, una banda sonora muy conseguida, efectos de sonido realistas, etc.

Además la conversión a ordenador despoja a un "Wargame" clásico de lo que en muchas ocasiones frena a los indecisos a escoger un género tan interesante, como pueden ser interminables tablas de modificadores, libros de reglas con más artículos que un libro de derecho civil, sin hablar de colocar y recoger los centenares y en ocasiones millares de fichas de juego. Por otra parte siempre tendremos al ordenador como adversario paciente, y como en este caso, un adversario peligroso gracias a su buen nivel de inteligencia artificial.

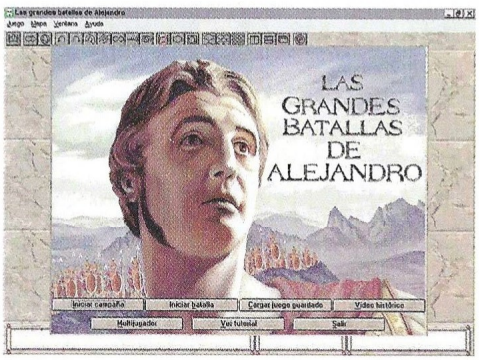
Todas las batallas históricas de Alejandro contra los persas, sátrapas y demás aliados en modo de batalla o de campaña, componen la oferta de este programa, pudiendo jugar contra el ordenador o contra un amigo por turnos, lo cual es bastante divertido y menos aburrido que en otros programas por el sistema de turnos que abajo reflejamos.

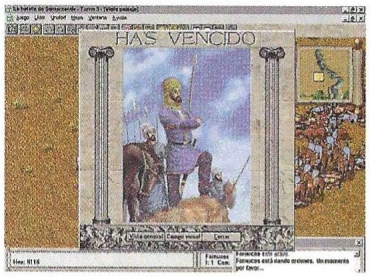
El modo de campaña es la consecución de todas las batallas, una tras otra, con el fin de conseguir todos los territorios que Alejandro conquistó en su corta vida.

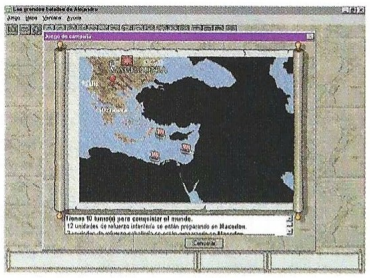
Gráficos y sonido

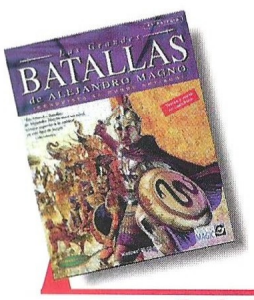
El apartado gráfico es sumamente bueno. Tanto los terrenos como las tropas y oficiales están muy conseguidos. Las características en cuanto a uniformidad se refiere se aprecian claramente en cuanto al color y apariencia de ejército. Pero donde más ambientación podemos observar es a la hora del movimiento y de las órdenes de acción. Los arqueros se mueven, caminan hacia sus objetivos, tensan sus arcos y veremos como disparan una lluvia de flechas contra las unidades enemigas que dejarán a buen seguro, un número determinado sólo por la calidad de éstos de soldados moribundos en el terreno.

Lo mismo ocurre con las cargas de caballería y las poderosas formaciones de falanges macedónicas, donde los movimientos son igualmente impresionantes. Aparte del espectáculo gráfico, el programa ofrece también una ambientación inmejorable en los efectos de sonido. Oiremos cómo se tensan los arcos, el movimiento rítmico de los pasos coordinados de la falange avanzando, los cascos de los caballos, el silbido de las flechas y los ruidos del cuerpo a cuerpo en el combate. Tenemos también tres niveles de zoom que nos permitirán observar la acción como si estuviéramos allí, así como rotar y cambiar la perspectiva del campo de batalla. En resumen, una maravilla de la estrategia que entra por todos los sentidos.

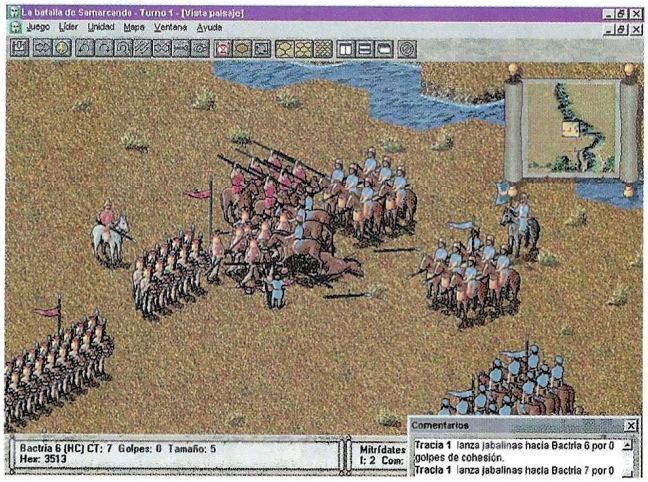




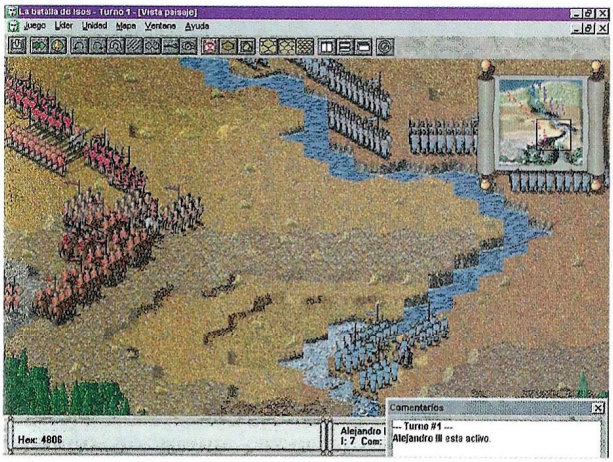


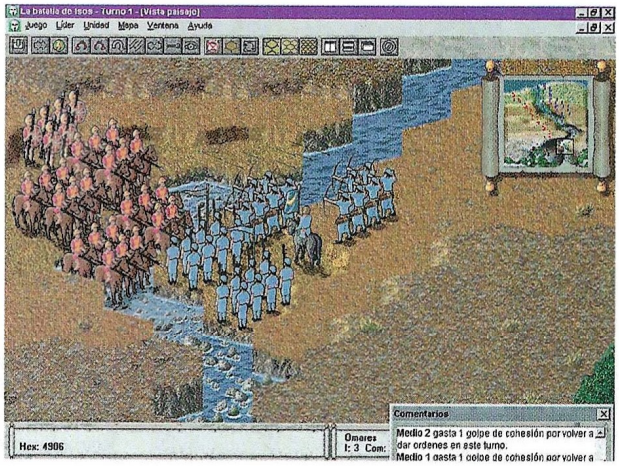


Precio: 7.495
Requerimientos: 486DX2 100MHz, 8 MB RAM, Windows 95 o MS-DOS, CD ROM 4X, SVGA, ratón, 39MB de disco duro libres, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1ó2
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware



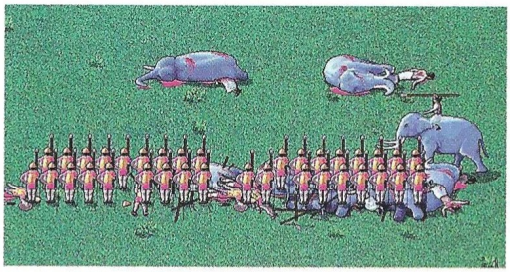
Todas las batallas de Alejandro contra los persas, sátrapas y demás aliados en modo de batalla o de campaña, componen la oferta de este programa

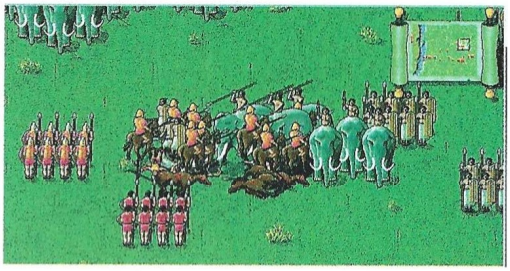


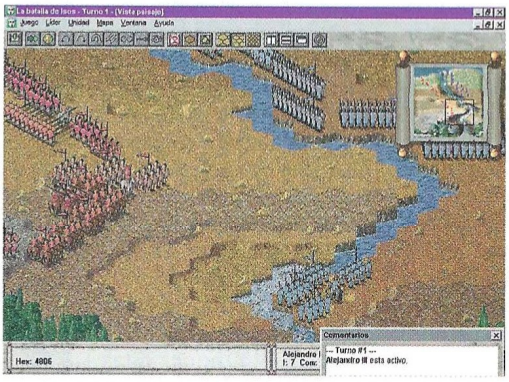


Mecánica de juego

El juego se basa en un sistema de turnos, aunque no es el clásico sistema más común de otros wargames. Como diferencia, tenemos lo que se denomina "momentum" algo que los jugadores de mesa ya sabrán lo que es, y consiste en la habilidad de un líder superior, como es en este caso Alejandro, en interceptar la activación de un líder enemigo de peor categoría, impidiendo que ordene y active sus unidades. Por lo demás cada turno se compone de una serie de activaciones que se alternan entre los dos ejércitos, cuando todas las unidades de ambos ejércitos han finalizado de activar sus unidades y han gastado sus puntos de mando (aquí el líder es muy importante), acaba el turno.







Conclusión

Elefantes cargando contra formaciones de hombres apiñados, lluvias de flechas y salvajes cargas de caballería, decisión y capacidad por parte de los mandos, y en la mayor parte de las batallas que comprende el programa, la calidad de Alejandro contra la cantidad de sus enemigos. En nuestra opinión, una de las mejores recreaciónes del período histórico que ha pasado por un ordenador.

El truco es...

El jugador que dirige el ejército de Alejandro deberá debilitar las formaciones enemigas con las tropas ligeras, que a base de arqueros, jabalinas y hondas irán rompiendo la cohesión para después avanzar con las falanges al cuerpo a cuerpo, si todavía queda alguien en pie, una carga de caballería pesada terminará la contienda.

Para el jugador Persa, invertir su esfuerzo en defensa, utilizando sus arqueros y esperando si es posible, en posiciones elevadas. No atacar nunca primero a las falanges.

Calificación

Las Grandes Batallas de Alejandro

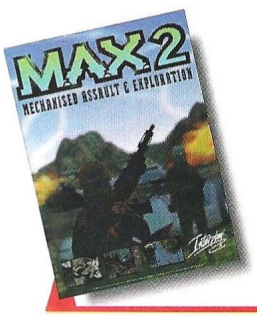
Pros: Buena apariencia gráfica. El mecanismo del juego de mesa llevado al ordenador sin perder un ápice de realismo pero sin ganar pesadez alguna. Animaciones muy buenas, una inteligencia artificial adecuada, unos efectos de sonido increíbles. Además el contexto histórico es tremendamente fiel. En resumen: ¿qué más se puede pedir?

Contras: La ausencia de un editor de escenarios capaz de permitirnos la experimentación histórica. Demasiada ocupación en disco duro.

La confusión como meta

M.A.X. 2

M.A.X. fue un auténtico desastre en todo el mundo, y a pesar de las críticas favorables de algunos medios, los jugadores no se dejaron arrastrar por ellas. Interplay, teniendo en cuenta todo esto y los comentarios y sugerencias que quienes jugaron M.A.X. hicieron en su momento, decidió hace tiempo crear una secuela.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, 30MB de disco duro libres, CD-ROM 2x, Windows 95, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

Al final de M.A.X., la federación alienígena denominada Concord decidió admitir en su seno a la raza humana siempre y cuando ésta cumpliera una serie de condiciones. En sólo una década se consiguieron los objetivos necesarios y la humanidad comenzó una nueva andadura de la mano del Concord. Sin embargo, ninguna de las dos partes se fiaba totalmente de la otra, y mientras que entre los humanos surgieron clanes rebeldes que se oponían a la integración, el Concord diseñó múltiples sistemas y planes para rastrear permanentemente las acciones de los humanos y poder contener una posible rebelión.

A pesar de todo, el grueso de la humanidad desea permanecer en el Concord, y por ello será la propia raza humana quien se ocupe de sus rebeldes, lo que abarca la primera campaña del juego. Al final de ésta hará su aparición una nueva raza alienígena desconocida incluso para los miembros del Concord, y de nuevo serán los humanos quienes tengan que enfrentarse a ella. El conflicto con los Sheevat abarca la segunda y tercera campañas, quedando abiertas durante ellas las bases para lo que será M.A.X. 3.

Extraña novedad

Con M.A.X. Interplay tuvo la absurda pretensión de conciliar el sistema de turnos de los wargames con el tiempo real, en algo que quisieron llamar turnos simultáneos. Visto que aquello no cuajó como hubieran deseado, M.A.X. 2 ofrece opcionalmente un modo en tiempo real, si bien permanecen los otros dos también como opciones. Quienes conocieran M.A.X. ya saben qué pueden esperar de las modalidades de turnos y turnos simultáneos, y para quienes no tuvieran el dudoso placer, baste decir que ambas son bastante poco soportables para la mayoría –quizá los jugadores de wargames puros encuentren en ellas algo de diversión–.

La gran novedad de esta secuela es el tiempo real, posiblemente lo más apetecible en un juego de estrategia. Es innegable que el funcionamiento de este sistema en M.A.X. 2 es en la práctica igual que en cualquier otro juego de estrategia en tiempo real, pero posee ciertas peculiaridades que resultan inquietantes. Por ejemplo, a la hora de construir una estructura o crear una unidad, el juego informará de los turnos restantes para completarlas, a pesar de que no exista un indicador visible de turnos. También hay misiones diseñadas específicamente para ser jugadas por turnos, y esto significa que si se juegan en tiempo real –la modalidad de juego se puede seleccionar en cada misión– se producirá un cierto desconcierto por no tener constancia del paso del tiempo que equivaldría a los dichosos turnos. Y lo que es más extraño, durante el modo de pausa –cuyo tiempo límite se puede ajustar antes de comenzar la misión– se pueden asignar órdenes a unidades y estructuras, aunque éstas no se ejecutarán hasta que se desactive la pausa.

Todo esto, que no hace sino aportar confusión al juego, se ve endurecido por el sistema de menús de producción de las estructuras, pantallas repletas de datos y botones que permiten realizar auténticas planificaciones de producción. Afortunadamente, las unidades capaces de erigir estructuras poseen un interfaz sencillo, pero una vez erigida una base esto carece de importancia.

Rarezas del diseño

Hay además multitud de detalles referentes al funcionamiento de la inteligencia artificial que deberían tener las unidades y estructuras del jugador, y también al interfaz, que acrecentan la confusión y restan jugabilidad a M.A.X. 2. Por ejemplo, un grupo de tanques no responderá a la presencia del enemigo a no ser que se vea atacado directamente, aunque el enemigo esté machacando a una unidad del jugador. Si una fábrica de vehículos ligeros tiene instrucciones para producir infinitos vehículos, una vez que quede rodeada por completo por

La gran novedad de esta secuela es el tiempo real, posiblemente lo más apetecible en un juego de estrategia

un número determinado de unidades, la producción se acumulará en el interior, sin que nadie se mueva de su sitio para dar paso a los vehículos recién fabricados. Misteriosamente, el número de unidades que se puede seleccionar de una sola vez es variable según no se sabe qué extraños parámetros, y para deseleccionarlas es necesario seleccionar otra unidad o grupo de unidades, o bien una estructura.

El juego tiene en cuenta la dirección en que miran las unidades y el alcance de su rango de visión, que se ve afectado por la altura variable del escenario. Esto estaría muy bien siempre y cuando no se produjeran ciertos absurdos: un grupo de tanques mirando hacia el sur junto a una torreta no reaccionará ante un ataque enemigo a la torreta desde el norte, porque no lo ven. Como es fácil deducir por todo lo anterior, el juego es un tanto caótico.

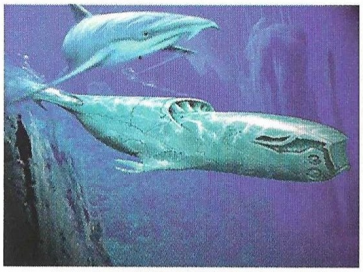
¿Perspectiva qué?

En cuanto al aspecto gráfico se refiere, es simplemente adecuado. Posee capacidad de zoom y la posibilidad de girar el terreno para obtener una perspectiva que Interplay osa calificar de isométrica, cuando simplemente se limita a girar el terreno sobre un eje horizontal hasta obtener un curioso amago de perspectiva cónica.

De poco sirven las mejoras como la cámara espía para dar órdenes a unidades individuales empleando una pequeña ventana lateral, las nuevas opciones multijugador –por cierto, en este modo sólo se puede jugar con turnos y no en tiempo real–, el editor de escenarios, la música cambiante según la situación, las distintas voces de las unidades dependientes de su moral, y las opciones automáticas para unidades. Nada de todo esto, ni muchas otras cosas que a priori resultarían útiles en un juego de estrategia –son tantas como defectos que se quedan en el tintero–, consigue ocultar el confuso caos que es M.A.X. 2, un parco intento por parte de Interplay de arreglar algo que no tiene solución desde su misma esencia y concepción. A veces el tratar de cambiar un género o hacerlo evolucionar no es buena idea si no se hace sobre premisas como la jugabilidad intuitiva y la sencillez de manejo. Ojalá el ya anunciado M.A.X. 3 no repita ni empeore todo esto.

El truco es...

No intentes buscar al enemigo hasta que no tengas una fuerza de ataque considerable para hacerle frente. Controla la explotación minera, ya que las unidades tienen un coste de mantenimiento que te obligará a construir nuevas minas constantemente.



Calificación

M.A.X. 2

Pros: La introducción del tiempo real en la serie es un acierto. La topografía afecta directamente al rango de visión de las unidades, y se pueden emplear múltiples puntos de ruta para mover grandes grupos.
Contras: El diseño de M.A.X. 2 lo hace bastante caótico y confuso. Las diferencias entre turnos, turnos simultáneos y tiempo real no están excesivamente claras cuando debieran ser como la noche y el día. La inteligencia artificial –por llamarlo de alguna forma– de las unidades controladas por el jugador es muy pobre.

Esencia metafísica

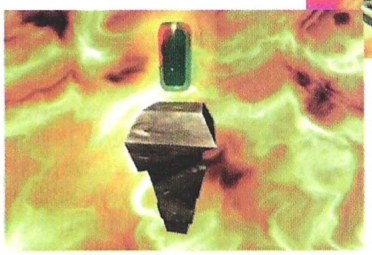
Sentinel Returns

La historia se repite trece años más tarde: de la noche de los tiempos vuelven los Centinelas y sus siervos para desafiar al jugador una vez más a escapar de su mundo. ¿Preparado para medirte con ellos?

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Por su diseño abstracto y casi onírico con tintes de pesadilla, este juego resulta prácticamente imposible de clasificar bajo género alguno. Desde luego no se trata de una aventura, ni un juego de rol, ni mucho menos de acción o plataformas. Tampoco se ajusta a los cánones de la estrategia, y los deportes y la simulación se descartan por sí mismos. Quizá adentrarse en el mundo de Sentinel aclare un poco esto, aunque es posible que no, como sucediera también hace trece años.

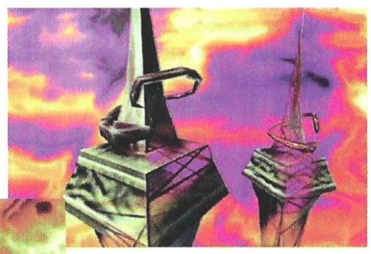
Tratar de jugar a Sentinel Returns a ciegas es del todo imposible a pesar de su sencilla mecánica, y es que este título no se ajusta a ningún estándar conocido. Es imprescindible una escueta lectura del manual para descubrir que el objetivo del jugador es escapar de cada nivel eliminando al Centinela que lo vigila, y si los hay, también a sus siervos. Para ello, el jugador podrá imbuir su esencia en un robot, que será su forma física en este mundo tridimensional. Absorbiendo árboles de energía que hay desperdigados por cada nivel, el jugador logrará las reservas necesarias para poder crear nuevos robots en los que adentrarse, y también rocas sobre las que subir estos robots y así ganar altura.

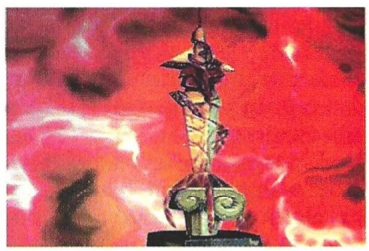


Exagerado con diferencia

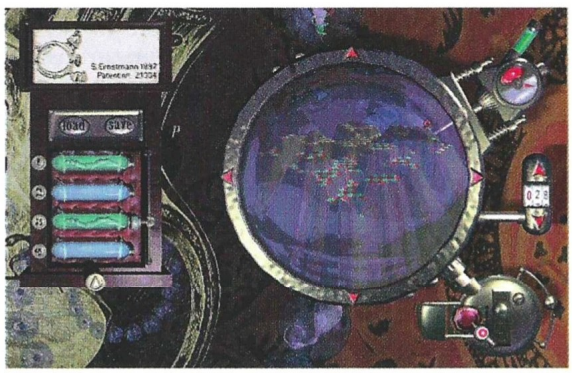
Cada nivel posee diferentes alturas y "accidentes orográficos" por llamarlos de alguna manera, y el Centinela siempre está en lo más alto. Antes de ser detectado por él, el jugador tendrá que llegar hasta su posición y absorber su energía para transportarse al siguiente nivel. Si en algún momento el Centinela le descubre, dispondrá de unos pocos segundos para reaccionar, bien transportándose a otro punto del nivel si dispone de energía suficiente, bien transmitiendo su esencia a otro robot.

Una vez asimilada la mecánica del juego, cada nivel puede durar entre 3 y 5 minutos, y por eso Sentinel Returns tiene exactamente 651 niveles, y entre ellos sólo varían la disposición del "terreno" y el número de siervos del Centinela de turno, lo cual incrementa las posibilidades de ser visto y obliga a trabajar bajo presión.





No hay más que explicar acerca de Sentinel Returns. A nivel gráfico sigue siendo tan parco prácticamente como el juego que saliera hace más de una década, si bien el uso de las tarjetas 3Dfx permite acceder a una calidad visual algo superior.



La banda sonora, que ha sido compuesta por John Carpenter, adereza notablemente la atmósfera surrealista del juego. En fin, toda una rareza para coleccionistas y curiosos, aunque es justo reconocer que resulta divertido una vez dominado.

El truco es...

Recupera las rocas y robots siempre que puedas. Mientras el Centinela desaparece, absorbe cuantos árboles te sea posible para acumular energía para el siguiente nivel.

Calificación

Sentinel Returns

Pros: El sencillo diseño de Sentinel Returns hace que sea un juego entretenido una vez entendida la mecánica. Exige una buena agilidad mental.
Contras: Es como un juego de puzzles que se repiten hasta la saciedad incrementando la dificultad con factores arbitrarios, y puede cansar tras una veintena de niveles.

Campus P@RTY '98 (de campus - voz lat.- + party -galicismo) s. p. Dícese de la reunión anual de informáticos que tiene lugar en Mollina (Málaga) todos los años, los días 30 de Julio al 2 de Agosto. La Campus P@RTY '98 se compone de 5[illegible] en red, compe[illegible] en red, r[illegible] las últim[illegible] do, cor[illegible] más r[illegible] atica, a[illegible] remios, simu[illegible] antallas gigan[illegible] mbiente inolvidable[illegible] ones a todo lujo, piscina, [illegible] ón completa, y todo por tan solo 6.000 pesetas por persona! Para más información, visita nuestra web en www.campus-party.org. ¡¡No te la puedes perder!! :0 :) <EOF>

Sin concesiones

Monster Truck Madness 2

Tan sólo un consejo elemental: no intentes hacer en la realidad las bestialidades que podrás protagonizar con este juego: podrías poner en peligro cualquier vestigio de vida en un kilómetro a la redonda.

Aplicar el concepto de "monstruoso" a las cosas, puede llevar implícitas connotaciones positivas o negativas. En ésta ocasión nos decantamos por las primeras atendiendo a varias razones en el juego que nos ocupa: en principio, sus colosales protagonistas lo son si tenemos en cuenta las características propias de cada coche; en segundo lugar, se trata de un juego fenomenal, dada la gran cantidad de horas de diversión que puede proporcionar, y el numeroso conjunto de posibilidades que ofrecen sus catorce circuitos configurables en algunas de sus características, los cuales podemos mezclar con las diferentes ventajas de cada coche; y por ultimo, requisito indispensable para quien se atreva a manejarlos, será la escasa necesidad de una conducción... exquisita. Así pues, cuando estés jugando en tu habitación, más que creerte un piloto, tenderás a sentir afinidad con los miembros de la Familia Monster.

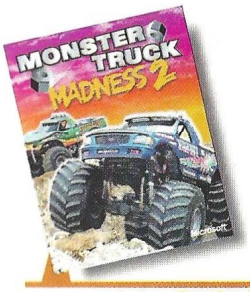
Octubre, 1996

Sale al mercado la primera versión de éste juego de carreras de coches todo-terreno. Es evidente que desde ese momento hasta la fecha presente, las mejoras gráficas y de velocidad en procesadores informáticos, han sido muy notables. También sabemos, por otras experiencias anteriores, que el parecido entre las distintas partes de un juego no deja de ser su propia seña de identidad. ¿Cómo es entonces Monster Truck Madness 2?

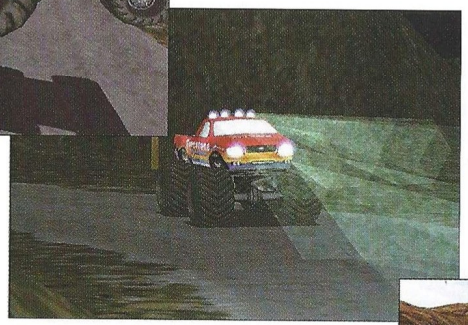
En primer lugar, el uso de la tarjeta gráfica 3D confiere al juego una dimensión visual que va más allá de lo meramente agradable. La fuerza con que es capaz de mover los gráficos en alta resolución, atenta contra los detractores de su eficacia: la sensación de velocidad y potencia unidas es imponente, lo cual impregna al juego de un marcado realismo que se subraya cuando a todo esto añadimos el uso de un Force Feedback. Se han incluido nuevos modelos de coches, muy agresivos, así como un montón de circuitos a los cuales podrás añadir lluvia, niebla, nocturnidad y otros efectos de campo. En consecuencia, el comportamiento de los vehículos variará, y el tuyo al conducirlos también. ¿Ejemplo? Un circuito que sea conocido de día para ti, por ejemplo el Tinhorn Junction, cuya característica principal te ofrece la posibilidad de arrojar rocas redondas desde los desfiladeros próximos al centro de la calzada, resultará totalmente diferente de noche o casi impracticable con lluvia. ¡Ah! Y esto dependerá también del nivel de dificultad con el que estés jugando... porque hay tres. Si además se te ocurre meterte a conducir sobre algún lago helado, desiste de obtener cualquier tipo de control sobre el coche.

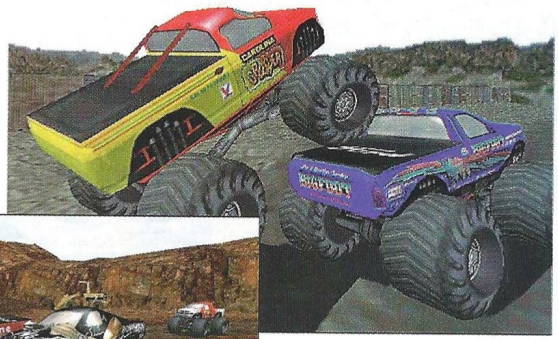
En pantalla

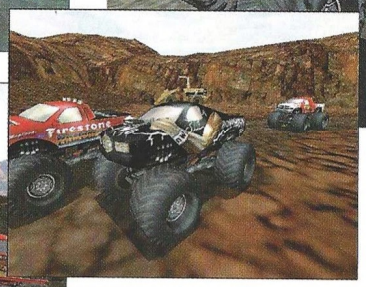
Como viene siendo habitual en los juegos de carreras de coches, las opciones se reparten entre diversos puntos de vista a la hora de jugar, posibilidad de configurar la calidad de los gráficos, y elección de coche, circuito o modo de carrera. Pero para llevar a cabo una buena actuación, necesitaremos la mayor cantidad posible de información en pantalla, a saber: cuentakilómetros, cuentarrevoluciones, la marcha en la que estamos, contadores de tiempos, posibilidad de ver un mapa en pantalla o de jugar desde dentro de la cabina del coche y



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16 Mb de RAM, 30 Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 6x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón, (Force Feedback y tarjeta 3Dfx recomendados)
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft







Se han incorporado nuevos modelos de coches, muy agresivos, así como un montón de circuitos

número de vueltas que llevamos o que nos restan para terminar. Esta vez, el uso del mapa es fundamental, puesto que al ser abiertos la mayor parte de los circuitos, las posibilidades de perdernos al querer atajar, o evitar el paso del tren, por ejemplo, son bastante altas. Esto no ocurre cuando corremos en el interior de un estadio preparado para la carrera. Así pues, tenemos cuatro cualidades aseguradas: diversión, jugabilidad, extensión y una fuente casi inagotable de combinaciones para que el aburrimiento no haga mella en nuestros cuerpos este verano. El problema es que necesitarás un equipo informático muy completo, pero en los últimos meses, casi todos los juegos que hemos comentado, ya los requieren.

El truco es...

El circuito Wodoo es muy difícil y si lo juegas por la noche, más aún. Evita caer en los embalses de agua porque a veces no podrás salir de ellos dada su profundidad. Otras, sin embargo, no cubre tanto y te beneficiarás de los atajos. ¿Solución? Aprender a distinguir unos de otros.

Calificación

Monster Truck Madness 2

Pros: Divertido, de fácil manejo, y con grandes posibilidades exploratorias en los entornos en donde se desarrollan las carreras. Podrás jugar con gran libertad de movimientos.
Contras: El juego perderá mucho si no dispones de tarjeta 3D. La visibilidad nocturna es más limitada de lo que cabría esperar atendiendo a la experiencia de conducción nocturna real.

La acción de siempre

The House of the Dead

Una vez más la multinacional de consolas y recreativas convierte un título arcade al PC, aprovechando eso sí, las tecnologías 3Dfx para quien disfrute de una de estas tarjetas, manteniendo la compatibilidad con equipos más modestos.

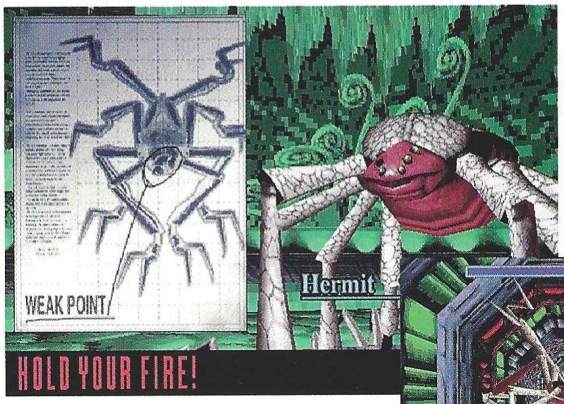
Una instalación secreta del gobierno donde se realizan experimentos destinados a la creación de formas de vida mediante ingeniería genética, es el centro de la acción de este juego. El personal de investigación ha desaparecido, y un equipo de especialistas llega de inmediato al lugar para investigar que ha pasado. Ante el horror de los agentes, zombies y decenas de criaturas mutadas genéticamente han tomado el centro de investigación. La misión está clara: rescatar a los científicos y eliminar la amenaza, de forma muy similar a Zombieville y a muchas películas de serie B.

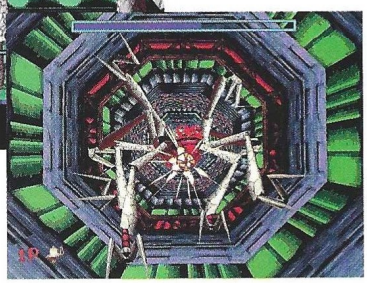
No hay más pretensiones en este juego: es un Virtua Cop más aunque no pertenezca a esa serie. Los escenarios se recrean ahora en tres dimensiones, igual que los enemigos y objetos. Tanto con aceleración de tarjeta como sin ella, el aspecto gráfico es bastante bueno, y hay toneladas de sangre y decenas de peligrosos monstruos en las diferentes secciones del mapa, separadas por tres "bosses" de final de fase.

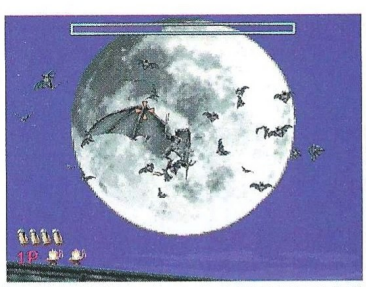
Algo nuevo... y mucho viejo

Las únicas innovaciones con respecto a Virtua Cop y otros títulos similares de esta misma compañía, son que el mapa no es lineal, y posee bastantes ramificaciones cuya elección depende directamente de las acciones del jugador, y que se puede escoger entre un reducido abanico de personajes con diferentes características para jugar, lo que enriquece en cierta medida un título que de otra forma hubiera sido una clonación cualquiera de un estándar ya desgastado. Sin embargo, aquí terminan las novedades, porque Sega sigue cometiendo en otros aspectos los mismos errores del pasado.

Ya sucedió con Virtua Cop y Virtua Cop 2, en el menú de opciones se puede seleccionar la dificultad y alterar el número de vidas y continuaciones. El primer factor es correcto y está presente en numerosos juegos de acción, marcando en este caso no el número de enemigos sino su resistencia a los disparos y el número de aciertos que hay que lograr para eliminarlos. En cuanto al número de vidas y las continuaciones, es simplemente un dilema que ya planteamos hace tiempo: si el personaje cuenta con 5 vidas y 9 continuaciones, el juego se termina en poco más de una hora en el modo fácil, algo más en el difícil, si bien es cierto que antes de conseguirlo habrá que jugar un par de partidas de algo más de media hora. Puesto que no se puede salvar, es necesario terminarlo de una sentada, lo que da una idea de su escaso contenido, ya que nadie osaría pretender que un jugador estuviese delante de la máquina varias horas para poder terminar un juego que no se puede salvar.





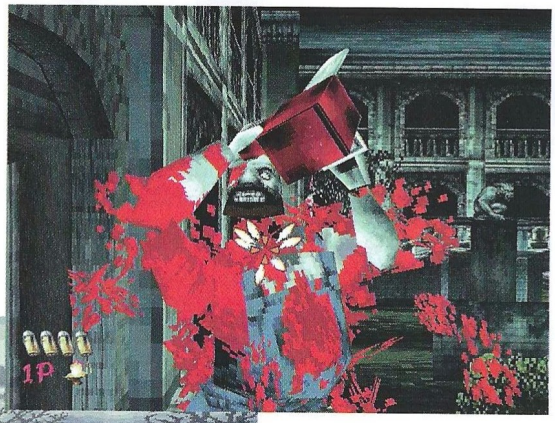


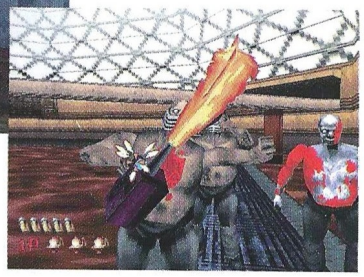
Acusados contrastes

No es que el juego no sea divertido –que lo es–, ni que los gráficos o el sonido sean malos –están a la altura de lo que cabría esperar

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, Windows 95, SVGA, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1ó 2
Editor: Sega
Distribuidor: New Software Center

El mapa no es lineal, y posee bastantes ramificaciones cuya elección depende directamente de las acciones del jugador





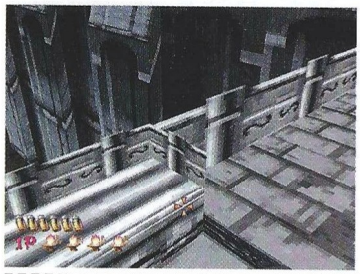
El truco es...

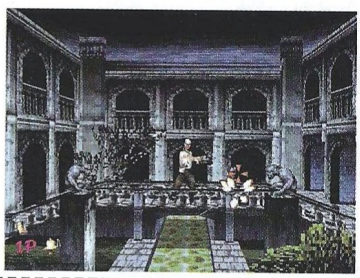
Puesto que puedes decidir el número de vidas y continuaciones, no hay mucho más que contar en este sentido. Para matar al monstruo final, el único del que no tendrás información, tienes que disparar a la zona que tiene entre la cabeza y el pecho, y cuando esté de espaldas a la cabeza.

hoy día–, simplemente abunda en algo demasiado conocido y dura muy poco. Con dos jugadores gana entretenimiento, aunque pierde algo por culpa del caos de disparos, cursores, sangre y enemigos. Las modalidades PC y arcade se diferencian en bien poco, ya que entre una y otra simplemente hay o no hay ciertos objetos con los que en ningún caso el jugador tendrá interacción alguna.

La animación es en algunos casos bastante destacable, ya que la articulación de los miembros de los monstruos y su movimiento por el escenario son casi perfectos, pero en otros es brutalmente espantosa, viéndose grandes bloques que pretenden ser un enemigo pegando botes por la pantalla o sencillamente deslizándose sobre el suelo, a veces articulando parcamente un brazo armado, lo que resulta algo paradójico.

El precio de todas formas es demasiado alto para una oferta que tan poco da de sí, existiendo títulos mucho mejores en los que invertir el escaso capital de que dispone la mayoría de los jugadores a estas alturas del año. Aunque siempre es bueno valorar el trabajo que supone crear un juego, también es un sano ejercicio sopesar lo que aportará a quien lo adquiera, y en este caso lo que obtiene el jugador no está en relación directamente proporcional con el coste.





Calificación

The House of the Dead

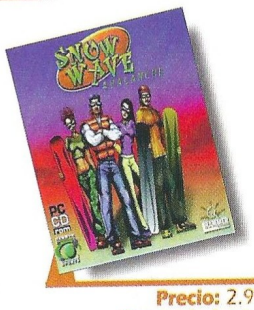
Pros: La ambientación es bastante buena, y algunos de los monstruos son fantásticos, existiendo animaciones impecables. La posibilidad de cambiar el recorrido durante el juego está bien.

Contras: El juego es demasiado corto, y la posibilidad de cambiar el número de vidas y las continuaciones tratando de imitar a la recreativa, sigue pareciendo un tanto absurda. Hay que terminarlo de una sentada.

Una estela plateada

Snow Wave Avalanche

Con los pies sobre esta tabla, el ser humano se ha desplazado por tierra, mar y aire. Esta vez se trata de algo distinto: hielo. Sobre su superficie, el concepto de velocidad se renueva...



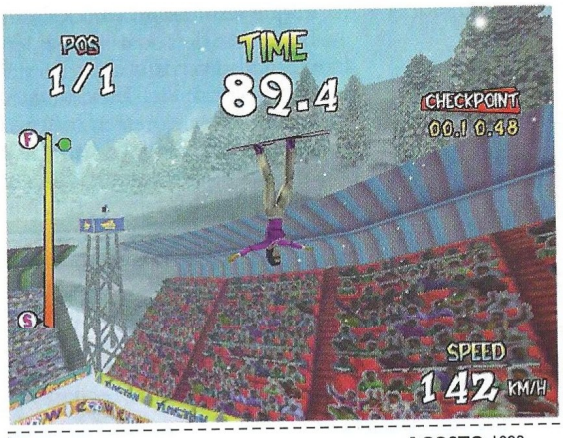
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100, 16 Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 6x, disco duro, tarjeta de sonido, tarjeta aceleradora, ratón
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Hammer Technologies
Distribuidor: Hammer Technologies

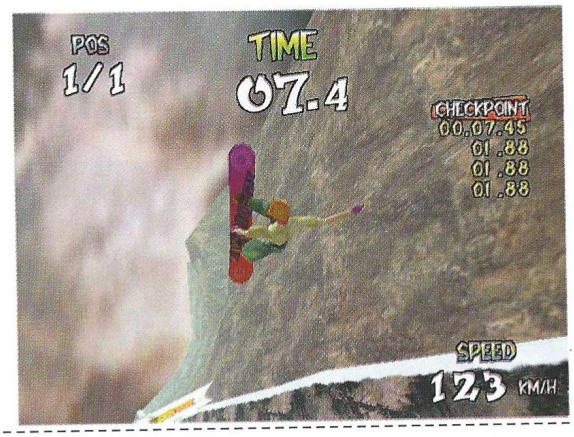
El juego es un arcade en 3D, en donde se practica una modalidad de deporte de nieve, pariente lejano del esquí, que parece ser un híbrido entre éste y el uso de un monopatín. Le diferencian del primero la gran capacidad acrobática que confiere la tabla de deslizamiento, y del segundo las vertiginosas velocidades que pueden llegar a alcanzarse. Existen seis pistas a lo largo de las cuales podrás competir contra tu fantasma o contra otros participantes, llevando a cabo una modalidad de descenso cuya finalidad será sortear los banderines en el sentido correcto. ¿El aliciente para la emoción? La gran velocidad que puede llegar a alcanzarse. Pero el protagonismo del juego, corresponde al llamado "big jump", el cual te ofrece posibilidades insospechadas para realizar las más alocadas acrobacias en pistas con cambios de rasante, en donde podrás contar hasta más de veinte rampas preparadas a tal efecto.

Para rizar el rizo, la bien llamada opción "xtreme tour" mezcla ambas modalidades en una sola carrera. También existe, entre otras, una competición que se celebra en un estadio multipista que pondrá a prueba tu flexibilidad y tu capacidad de concentración. La acción se desarrolla en pistas creadas en alta resolución con sombreados, nieblas y sorprendentes efectos de iluminación, destacando los suaves y precisos movimientos de los participantes. Podrás llevar a cabo hasta 14 acrobacias diferentes con sus propios comentarios.

El truco es...

Sólo hay una clave para ganarle tiempo al tiempo y distancia a tus competidores: apurar al máximo la frenada. Evitarás desplazamientos que pueden costarte muy caro.





Calificación

Snow Wave Avalanche

Pros: Juego novedoso, dinámico y con buenos gráficos. El dominio de los saltos puede llegar a ser espectacular, así como la sensación de movimiento.
Contras: La esencia de Snow Wave se agota pronto porque los escenarios son parecidos y se confunden, y lo raro de este deporte puede limitar el número de seguidores del juego.

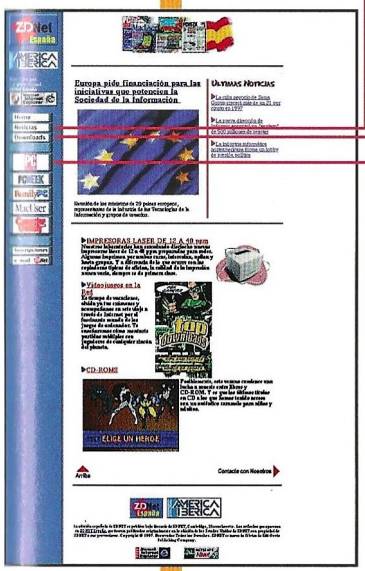
No navegue sin rumbo
la informática ya tiene su WEB

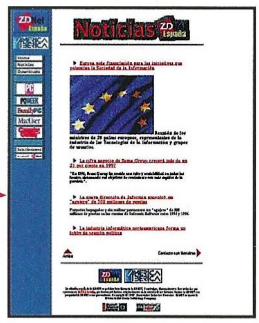
WWW.zdnet-es.com

ZDNet España

Por fin en España ZDNet

Internet ya dispone de la versión española de ZDNet, la WEB sobre informática más visitada en todo el mundo.

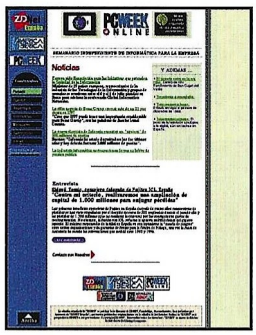




Noticias ZDNet
Información de última hora. Las noticias más destacadas del sector. Conecte cada día con los últimos datos de la actualidad informática.

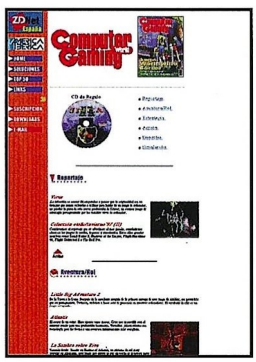
Librerías de software
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware elegidos, probados, clasificados y actualizados permanentemente por profesionales. Esta selección interactiva permite al usuario volcar el software que desee en su ordenador de forma gratuita o por muy poco dinero después de probarlo.

PC MAGAZINE
Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo. Shareware y Freeware. Acceso a las mejores utilidades y herramientas, para sacar el máximo partido a su PC.



PCWEEK on line
El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas.
Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información en otros sectores de la Economía...

FamilyPC
La informática accesible para todos, descubra lo más nuevo, todo lo que puede hacer con su PC. Conozca ya la informática pensada para la gente de hoy.
Shareware y Freeware.
Acceda a los programas de consumo más prácticos y divertidos.



Computer Gaming World
El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.
Shareware y Freeware. Una gran selección de juegos para disfrutarlos en su ordenador.

IMAGEN LIMITE

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

EDITORIAL AMERICA IBERICA
Primer Grupo Editorial del Sector Informático

FamilyPC · PC MAGAZINE EDICIÓN ESPAÑOLA · PCWEEK · Computer Gaming World

Conecte:
WWW.zdnet-es.com

ZDNet España
En constante evolución, siempre creciendo

USA Open en tu ordenador

Microsoft Golf 1998

Se acabaron las largas caminatas por los campos de golf y la necesidad de apuntarse a un club. Todo lo que se necesita para jugar al golf de verdad es un ordenador, potente eso sí, y la última versión del simulador de golf de Microsoft.

Microsoft está triunfando también en el mercado de los juegos para PC. Monster Trucks fue el primer aviso. Age of Empires fue la confirmación. Golf'98 es el remate definitivo. Es un simulador de golf realista, fácil de usar para el jugador novato y altamente personalizable para el jugador experto. Empezar a jugar es muy, muy sencillo; y mejorar no es nada difícil. El salto respecto a MS-Golf 3.0 es gigantesco. Un cambio radical en estilo similar a la transición de Windows 3.0 a Windows 95. Y no por las diferentes modalidades de golpear la bola, sino por su realismo.

Recorrer más de 200 metros con un golpe es muy difícil. Los días en que era fácil conseguir un 49 en un par de 71 se han ido. Los hoyos conseguidos en un solo golpe no se verán todos los días (seguramente los guardes para presumir ante tus amigos). Ahora habrá que tomar decisiones porque de un solo golpe no se pueden recorrer los 400 metros que nos separan del green. Se ha vuelto tan real que a muchos no les gustará el cambio. Pero es un buen cambio.

Escucha el amigable manual

Como advierte el tan usado consejo que se da a los novatos en Internet, que de tanto uso tiene el acrónimo RTFM (read the friendly manual), en Microsoft Golf '98 hay que leer el manual antes de jugar. O, mejor dicho, escuchar y ver el manual de uso. Porque mejor que un manual escrito son los cuatro vídeos demostrativos que incorpora el juego. Te enseñarán a usar los cuatro tipos de golpes (natural, de dos clics, de tres clics y de simulación) con todos los efectos posibles que puedes comunicar a la bola, y a configurar y personalizar cada partida. Es un requisito imprescindible para los jugadores novatos.

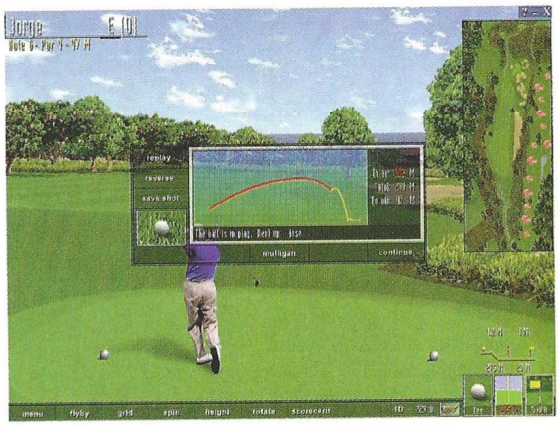
Una delicia visual

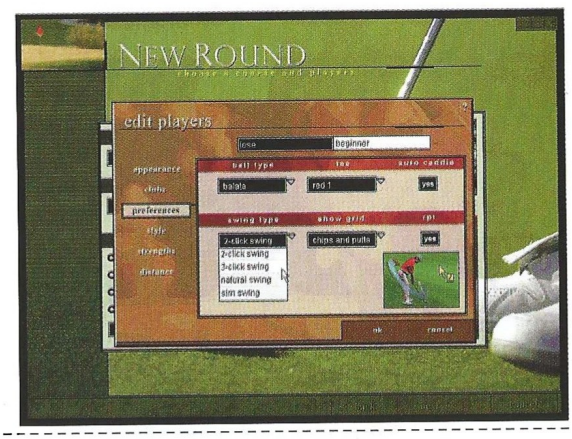
La verde hierba, los lisos greens, los bancos de arena, los ríos y océanos, los árboles, las casas al fondo... todo parece real. Los efectos sonoros contribuyen a la sensación de realismo, como el gorjeo de los pájaros y el golpe de los palos sobre la bola. Lo único que le falta es el olor del césped mojado. Al principio de cada hoyo un vídeo te muestra el recorrido a vista de pájaro, con una pequeña descripción y consejos para conseguir el mejor par. Antes de cada golpe un experto golfista te dará consejos, generalmente muy conservadores, encaminados a conseguir el par estipulado para el hoyo. Después del golpe el mismo comentarista te voceará (!) sus opiniones y críticas. La mayor parte de las veces son duras críticas, aunque hayas seguido sus consejos. Su ironía será capaz de hacerte gritar al ordenador.

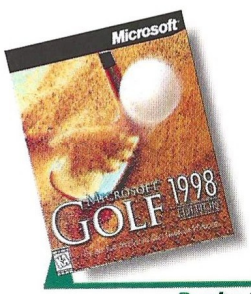
En Golf '98 podrás recorrer un total de 63 hoyos en cuatro campos de golf: Teeth of the Dog y Links en Casa de Campo, en la República Dominicana, y Bay Harbor y Preserve 9, en las costas del Lago Michigan. Microsoft ya está anunciando que alentará a terceras compañías para que preparen nuevos campos de golf virtuales compatibles con Golf '98.

Para los jugadores más exigentes, el juego ofrece la posibilidad de configurarlo todo: el tipo de bola, la longitud de los palos, el color de la camiseta de tu doble virtual, las habilidades de los jugadores y, por supuesto, el tiempo (a lo mejor te gusta jugar con lluvia sin mojarte).

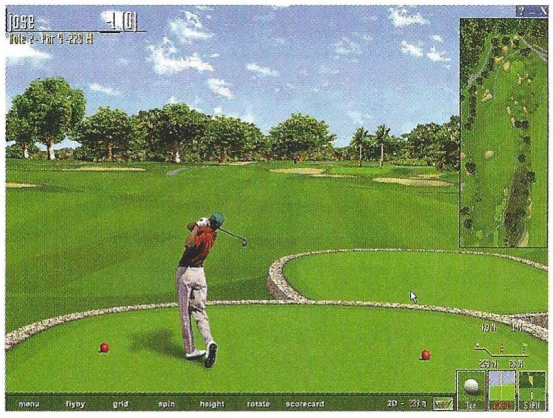
Las posibilidades multijugador son las que ofrecen todos los

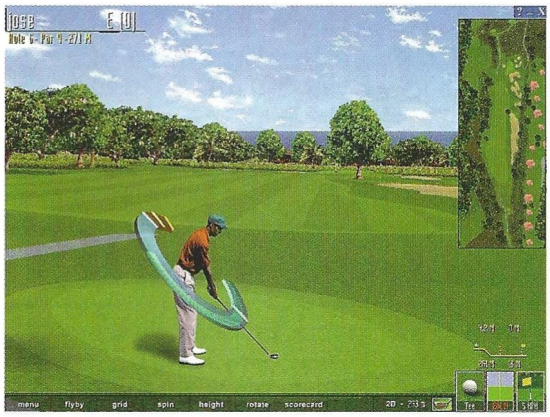






Precio: 9.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM para Windows 95 y 24 Mb para Windows NT con Service Pack 3 o posterior, SuperVGA con 2 Mb, 55 Mb de disco duro, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x, modem opcional para jugar en IGZ
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



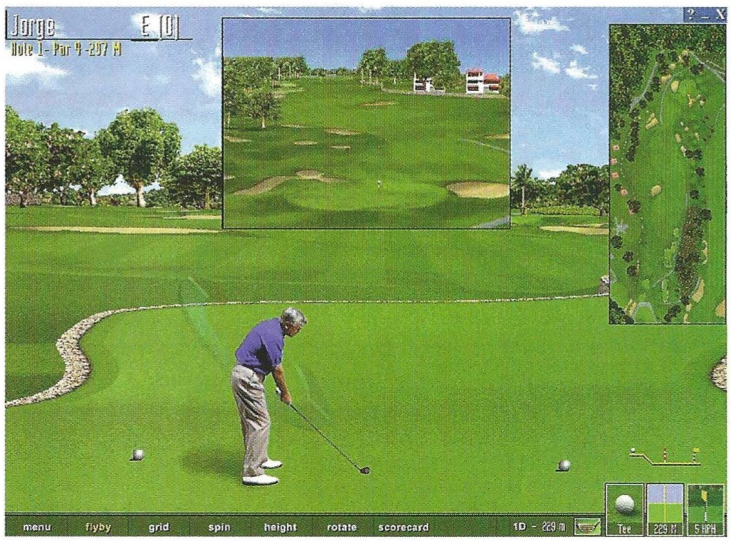


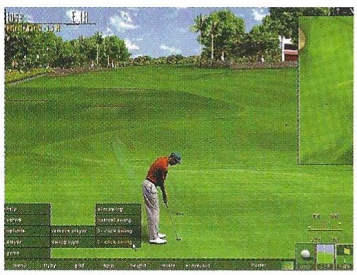
La verde hierba, los lisos greens, los bancos de arena, los ríos y océanos, los árboles, las casas al fondo... todo parece real

últimos títulos de Microsoft: modem, cable serie, red local IPX e Internet a través de su IGZ (Internet Gaming Zone).

El juego

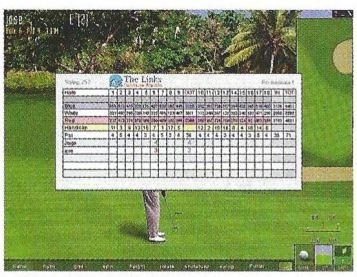
El juego en sí está muy conseguido. Antes de golpear la pelota te muestra la potencia recomendada, aunque no debes fiarte mucho de ella porque no tiene en cuenta ni el viento ni el espín de la bola. Para conseguir un golpe perfecto debes considerar todos los factores. Después de cada golpe se muestra un cuadro con la trayectoria que ha seguido la bola, la distancia que ha recorrido y diversas opciones muy útiles, como grabar el golpe (reservado para los hoyos conseguidos en un golpe), hacer un "mulligan" (repetir el tiro) o suplicar que consideren el golpe como si lo hubieras metido en el hoyo ("gimmie", solo disponible si la bola pasa cerca del hoyo).

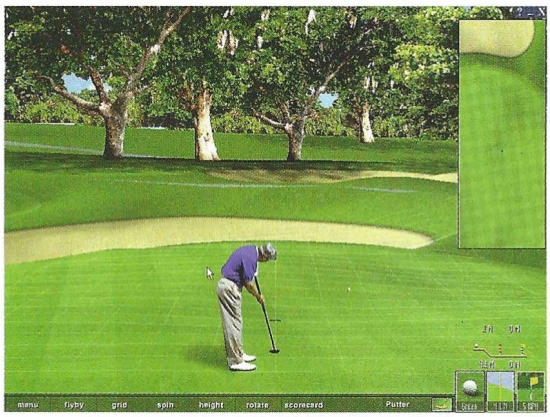


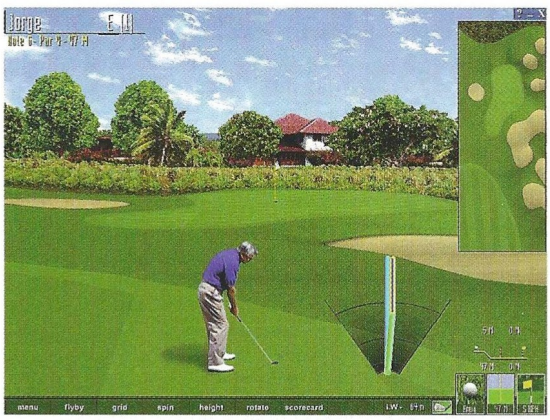


El truco es...

Para conseguir el mejor par tendrás que alternar entre las diferentes modalidades de golpear la bola. El golpe natural es el mejor para empezar porque te deja emplear mayor fuerza con mayor control. Para golpes medios puedes usar el de dos o tres clics. Deja que trabaje el simulador en el green: nunca falla si estás cerca del hoyo.







Lo más divertido llega en el green. Automáticamente se activa una malla encima de este para poder ver claramente las inclinaciones del terreno. Fijándote en la bandera de la esquina inferior izquierda, que te muestra la velocidad y la dirección del viento, y tomando en consideración el terreno, debes dar el golpe con la fuerza justa para no pasarte del hoyo ni quedarte corto. Y si te quedas cerca siempre puedes suplicar un "gimmie".

Calificación

Microsoft Golf 1998

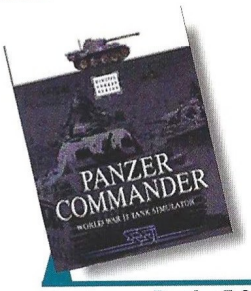
Pros: Es muy realista. La trayectoria de la bola, su rebote en el suelo en diferentes condiciones medioambientales, los efectos en el golpe... todo resulta real.

Contras: Si no tienes un Pentium rápido y una buena tarjeta gráfica, y no haces la instalación máxima (400 Mb), el juego es lento, muy lento. Su lentitud puede exasperar a cualquiera.

El día de las bestias

Panzer Commander

Panzer Commander nos presenta la oportunidad de poder operar con los carros de combate de Inglaterra, Alemania, USA y Rusia a un nivel completamente táctico, y con una elevada calidad gráfica.



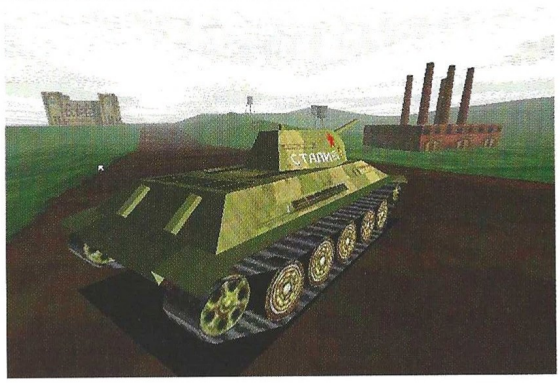
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, Windows 95, 16MB de RAM, SVGA, CD ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Al contrario que otros simuladores, Panzer Commander se centra mucho más en el aspecto lúdico que en la simulación. Desde un aspecto meramente técnico, sus expectativas pasan a presentarnos un aspecto visual de alta calidad, un entorno sonoro que consigue ambientarnos perfectamente en el desarrollo de la acción y en resumen, un conjunto de atractivas posibilidades a fin de que el usuario pueda entretenerse sin pasar apuros con un programa técnicamente complejo.

El mecanismo de juego

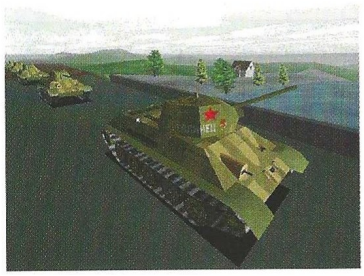
Tenemos ante nosotros una gran variedad de países contendientes y de carros de combate a nuestra disposición. Alemania, Gran Bretaña, Estados Unidos y Rusia variaron mucho durante la Segunda Guerra Mundial tanto en doctrinas de guerra mecanizada como en la construcción y el diseño de sus fuerzas acorazadas. Con este programa conseguiremos probar una gran variedad de vehículos pertenecientes a todos ellos y comprobar lo que en cuanto a simulación se refiere, su comportamiento en el campo de batalla y en distintas ocasiones que se presentarán en los escenarios.

Una vez que hayamos elegido el país que vamos a representar, deberemos seleccionar el carro que vamos a manejar y el escenario en el que vamos a participar, siendo la variedad la nota predominante.



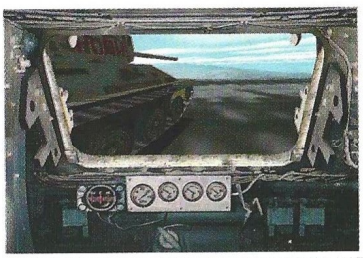
Aspecto gráfico

Es un espectáculo, poder ver unos carros y escenarios tan bien definidos. Las explosiones y efectos de sonido consiguen sumergirnos completamente en una acción intensa que se desarrolla en la mayor cantidad de escenarios naturales. Desierto, jungla, territorio urbano, nieve, todo ha sido representado con la mayor minuciosidad a fin de que la realidad esté presente en todo lo que rodea al escenario natural en el que nos vemos inmersos.



Guía en línea

Tenemos a nuestra disposición una biblioteca simulada en la que podemos empaparnos de las tácticas, personajes y vehículos de los países representados por el programa. Basta seleccionar el tomo con la bandera correspondiente al país que queremos ver, para que un nuevo menú en forma de libro abierto se despliegue y podamos tener a nuestra disposición toda la información que queramos. Sin duda, una característica realmente muy interesante.



El truco es...

Deberemos de utilizar un carro de vanguardia, que será el que se lleve la peor parte del fuego enemigo. Una vez que hemos localizado el núcleo enemigo, solicitar apoyo artillero y envolver por detrás suele funcionar muy bien. Cuidado con los t-34 y los "Panther", su blindaje delantero resiste todo.

Calificación

Panzer Commander

Pros: El simulador presenta una calidad gráfica excepcional, un manejo sencillo, sin demasiados artificios de tecla que ralentizan el juego. Se puede operar desde cualquier carro importante y con carros de países como Inglaterra, que no suelen ser habituales. La inteligencia artificial está muy bien cuidada y el editor de escenarios nos asegura muchas horas de diversión.
Contras: El apartado técnico de la simulación se simplifica en exceso y no se reflejan bien las diferencias entre vehículos y su comportamiento. El manejo es demasiado sencillo controlando un vehículo, no estando bien compensado. Se necesita una tarjeta 3Dfx para sacar el máximo rendimiento gráfico.

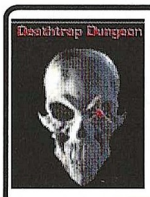
LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

ARCADE Y ACCION

QUAKE II
Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

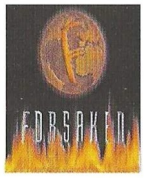
PRECIO OPEN: 7.495



DEATHRAP DUNGEON
Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995

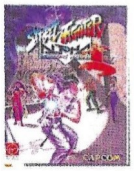
PRECIO OPEN: 7.495



FORSAKEN
Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante a los mandos de una nave con toda movilidad.

P.V.P. 7.995

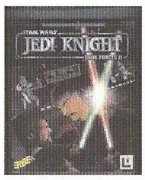
PRECIO OPEN: 7.750



ST. FIGHTER ALPHA
Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte al más terrible enemigo: tú mismo.

P.V.P. 4.990

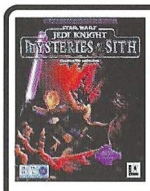
PRECIO OPEN: 4.750



JEDI KNIGHT
Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.495



JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH
14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

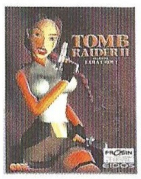
P.V.P. 4.995

PRECIO OPEN: 4.990

UNREAL
Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del Planeta con vida y habrás ganado. Lo importante es sobrevivir (3Dfx).

P.V.P. 6.990

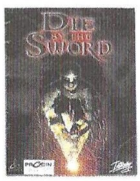
PRECIO OPEN: 6.750



TOMB RAIDER II
Prepárate a disfrutar, ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en Castellano y Software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



DIE BY THE SWORD
Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir. Acción sin límites en este juego 3D.

P.V.P. 7.450

PRECIO OPEN: 6.995

WORMS 2
¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos bichitos sonrosados que viven bajo tierra? Divertido juego de plataformas.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.445

GEX3D: ENTER THE DECKO
Evita que Rez domine todas las emisiones de televisión del país en un divertido juego de plataforma con gráficos 3D.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN 5.495

PANDEMONIUM II
Un sensacional juego de plataforma 3DFX. Al mando de Nikki, la hechicera acróbata o de Fargus el bufón loco para evitar los designios de la reina de Goon.

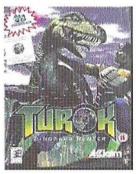
P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 5.995

HOUSE OF THE DEAD
Conversión a PC del juego de Sega. Sólo dispones de tu arma para enfrentarte a 36 engendros (soporta 3Dfx).

P.V.P. 5.995

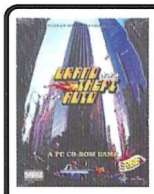
PRECIO OPEN: 5.750



TUROK
Disfruta de este fabuloso juego para 3DFX, lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados en este mundo 3D.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.800



GRAND THEFT AUTO
Roba, atropella y haz lo que sea necesario en las calles de la metrópolis para conseguir los mejores coches y complementos y dominar la ciudad.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

ODDWORLD
Abe está en los huesos, sólo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

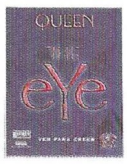
P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.795

PAX CORPUS
La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha ¿serás capaz de proteger a la raza, o te atreverás a destruirla?

P.V.P. 6.995

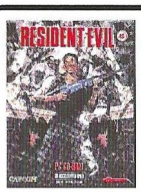
PRECIO OPEN: 6.750



QUEEN: THE EYE
Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda, es necesario ver para creer.

P.V.P. 7.990

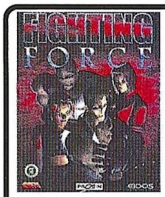
PRECIO OPEN: 7.990



RESIDENT EVIL
Acción sangrienta en primera persona: cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 5.500

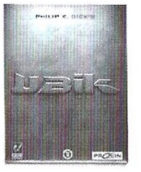
PRECIO OPEN: 5.450



FIGHTING FORCE
Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas y experimenta nuevos movimientos.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN 6.995



UBIK
Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en esta estrategia 3D en tiempo real.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.495

El Monstruo Multimedia

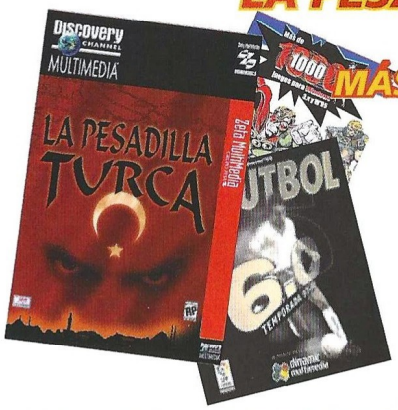
Open Multimedia

Más de 500 m2 dedicados al software multimedia
la tienda más grande de Europa en su categoría

APROVECHA LOS 11 OFERTONES DEL MONSTRUO,

LOTE VENENOSO

LA PESADILLA TURCA
PC-FUTBOL 6.0
MÁS DE 1000 JUEGOS

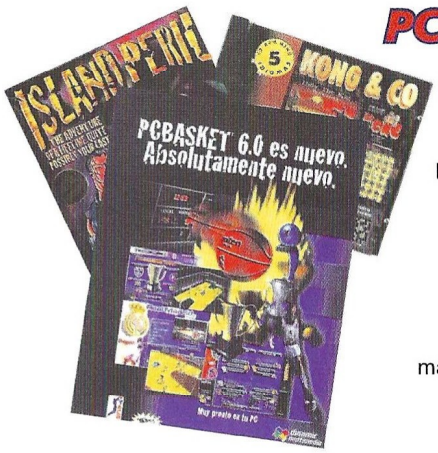


Un lote estrella a un precio increible. Sólo La pesadilla Turca ya son 6 CD ROMs. Una increíble Aventura Gráfica en el ambiente exótico de Estambul, misterio y mucha diversión asegurados. Disfruta tambien con PC-Futbol 6.0, el título estrella del Software español.Y por si fuera poco, Más de 1000 Juegos para Windows, la más grande recopilación de este tipo.

~~14.000~~ PRECIO OFERTA 7.495

LOTE MURCIELAGO

PC-BASKET 6.0
ISLAND PERIL
KONG & Co.

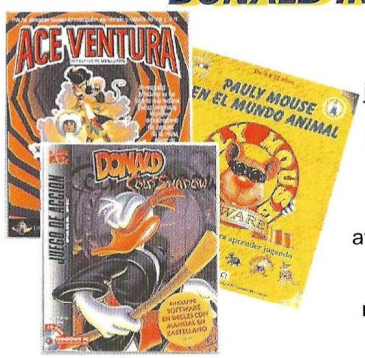


PC-Basket 6.0, el esperado simulador de Basket de la liga ACB con soporte 3DFX, más Island Peril, el fascinante juego de acción tipo Doom y Kong & Co: más de 25 juegos al estilo de las mejores máquinas recreativasl.Todo a un precio imposible de superar.

~~8.000~~ PRECIO OFERTA 2.995

LOTE MANDIBULA

ACE VENTURA
DONALD IN COLD SHADOW
PAULY MOUSE

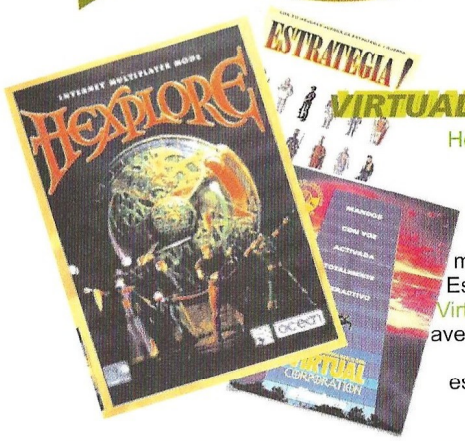


Diviértete con Ace Ventura un juego de Aventuras basado en el famoso personaje de Jim Carrey , sello de garantía para la diversión. Redondea tu compra con Donald in Cold Shadow una entretenida aventura con la garantía Disney y las patosadas de Donald y con Pauly Mouse el simpático ratón ecológico que te guiará y te ayudará a descubrir la naturaleza..

~~20.000~~ PRECIO OFERTA 7.495

LOTE de LA BoA

HEXPLORE
ESTRATEGIA!
VIRTUAL CORPORATION



Hexplore, fantástica novedad, mezcla de rol, aventura y acción con una calidad digna de los grandes. Además Estrategia!, la mejor colección de juegos de Estrategia para Windows 95 y Virtual Corporation el juego de aventura virtual en un ambiente esquizofrénico, ¿lograrás escapar de las garras de este fantástico lote?

~~16.000~~ PRECIO OFERTA 7.500

LOTE ARMADILLO

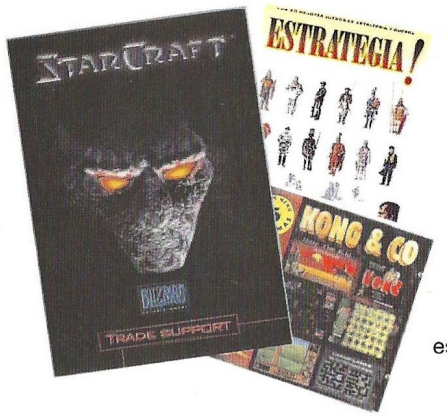
CARMAGEDDON
3D GAMES
EXPECT NO MERCY

Llega lo más bestia en juegos de simulación automovilística, Carmageddon el juego más polémico de la temporada. 3D Games con más de 25 juegos tridimensionales y Expect no Mercy, combates clásicos cargados de mala leche y golpes bajos.

~~14.000~~ PRECIO OFERTA 2.995

Lote bicho chungo

STARCRAFT
ESTRATEGIA!
KONG & Co.



Starcraft, el mejor juego de estrategia en tiempo real del año junto con Kong & Co., una selección de 25 juegos de clásicos única en su género y por último Estrategia! la mejor selección de 20 juegos de estrategia para W-95. Todo, a un precio increible.

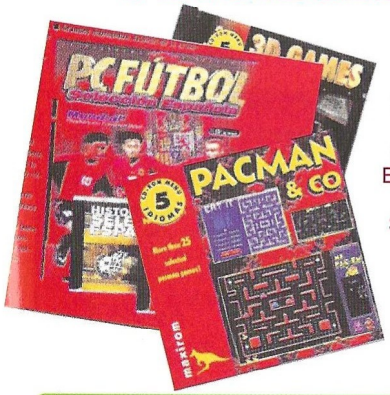
~~13.000~~ PRECIO OFERTA 5.995

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

RESERVALO YA, LLAMA AHORA AL 93 457 82 75

LOTE ESCORPION

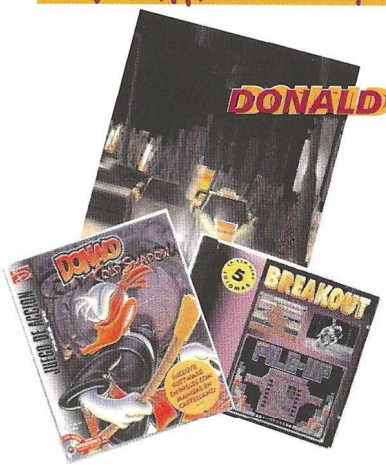
PC-FUTBOL SEL. ESPAÑOLA
PACMAN & CO.
3D GAMES



Para que los aficionados al Futbol puedan hacer su propio campeonato: PC-Futbol Selección Española, que además incluye una CD-ROM con la Historia de la Selección Española. Acompañado de Packman & Co. la fantástica colección con 25 juegos de Packman al mejor estilo de máquina recreativa y 3D Games la fantástica recopilación de Juegos 3D.

~~9.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

Lote Gargola



MOTORHEAD
DONALD IN COLD SHADOW
BREAKOUT

Lo último en competición automovilística con un magnífico sistema de Inteligencia Artificial y una increible suavidad de manejo Motorhead junto con Donald in Cold Shadow, la aventura divertidísima del pato Donald en un caso de misterio y Breakout, la mejor selección de juegos de "ruptura" con efectos y gráficos impresionantes.

~~12.000~~ **PRECIO OFERTA 5.990**

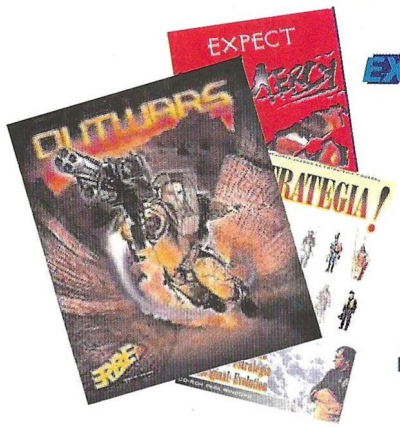
LOTE marabunta

COMMANDOS
ESTRATEGIA!
SOULTRAP

Commandos combinación de Estrategia en tiempo real y acción como no has visto nunca, modelos detallados en 3D y un sistema avanzado de Inteligencia Artificial que convierte al enemigo en un peligro, además Estrategia!, para que sigas con 20 juegos de Estrategia más y SoulTrap, la acción que te atrapará.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

LOTE TIBURON



OUTWARS
EXPECT NO MERCY
ESTRATEGIA!

El primer gran Arcade de Microsoft con soporte 3Dfx: Outwars, Prepárate para surcar los diferentes mundos con tu jetpack y defiende tu mundo del ataque alienígena, junto con Expect No Mercy, el juego de acción más agresivo y además Estrategia! el último compendio de juegos de estrategia para W-95.

~~16.000~~ **PRECIO OFERTA 7.990**

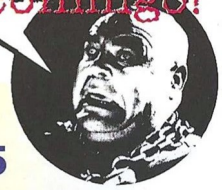
LOTE de CAIMAN

WINDOWS 98
PAULY MOUSE
INGLES ESENCIAL
EXPRESIONES EN INGLES
PC-FUTBOL 6.0

Si quieres dar un salto en seguridad, en prestaciones en nuevas posibilidades... apúntate ya a ser el primero en usar Windows 98. Nunca tendrás una oportunidad mejor para hacerlo que este superlote.

~~38.000~~ **PRECIO OFERTA 19.900**

¡Atención, amigo de Open! Si tienes una tienda de informática y quieres poner un punto de venta del Monstruo... ¡Contacta conmigo!

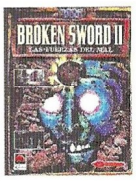


Llama al 93 457 82 75

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

AVENTURA Y ROL

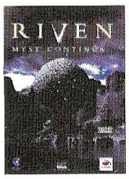


BROKEN SWORD II

Como protagonista te verás involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.700

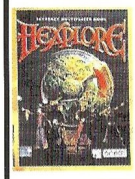


RIVEN: MYST II

Lo que ayer sólo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500

PRECIO OPEN: 7.495

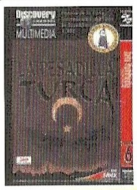


HEXPLORE

¿Te acuerdas de Gauntlet?. Tanto si te acuerdas como si nó, aquí tienes la mejor versión en la historia de esta saga, vistas 3D y hasta 4 personajes con funciones independientes.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN 6.750



PESADILLA TURCA

Aventura gráfica en Istambul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportaran a la magia de los bazares turcos.

P.V.P. 7.990

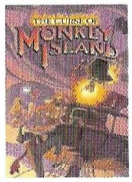
PRECIO OPEN: 7.900

BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Ángeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



MONKEY ISLAND 3

Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te ha invocado para que salves a Silmaria del desastre.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 6.990

LANDS OF LORE 2

Entra en un mundo medieval, donde deberás conseguir librarte de tu maldición y evitar que el mal nazca de nuevo. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.990

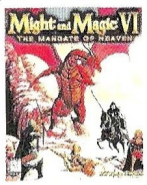
PRECIO OPEN: 7.495

EL LEGADO DEL TIEMPO

Tercera parte de una saga de av. graficas futuristas. Remontate en el tiempo para encontrar lo que tu civilización necesita (4 CD's).

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.750



MIGHT & MAGIC VI

Prepárate a disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

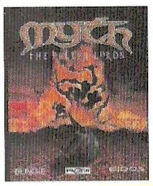
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

ESTRATEGIA

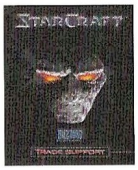


MYTH

Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Gráficos 3D con Inteligencia artificial.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.250

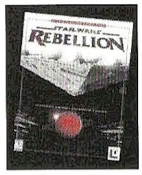


STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las razas es totalmente diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.495

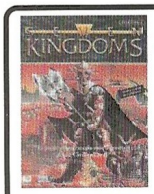


STAR WARS: REBELLION

La estrella de la muerte ha caido y el imperio está debilitado. entra en uno de los bandos y domina el Universo.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

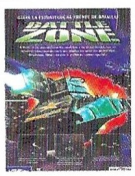


SEVEN KINGDOMS

Estrategia en tiempo real donde tendrás que administrar tus recursos, tu economía, la diplomacia y el comercio.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.750

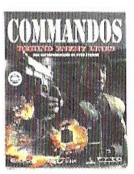


BATTLE ZONE

Estrategia a tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado con los descubrimientos de tecnología extraterrestre ¿Serás capaz de ganarla?

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.995

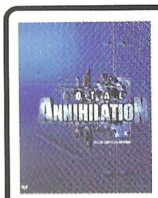


COMMANDOS

La esperanza del Software español ya está aquí. Ponte al mando de tu comando especial de operaciones. Acción y estrategia unidos.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN 6.750



TOTAL ANIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, aliate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

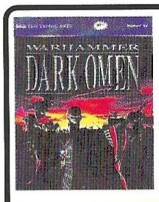
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

PAX IMPERIA

Coloniza Planetas y sé el amo del Universo. Gran Juego de estrategia espacial, con una Banda Sonora increible.

A CONSULTAR



WARHAMMER: DARK OMEN

Conviértete en un capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las horadas oscuras.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.750

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

DEPORTES

ACTUA SOCCER 2

Elige jugar con cualquiera de los 64 equipos profesionales que presenta, en uno de los 24 campos con diferentes condiciones atmosféricas.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495

FUTBOL MANAGER 98

Dirige tu propio Club y viste su camiseta, escoge entre 6 ligas europeas. Totalmente en castellano. Gran Base de Datos.

P.V.P.: 5.990

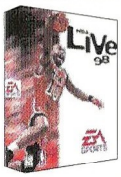
PRECIO OPEN:5.750

COPA DEL MUNDO DE FRANCIA

Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y movimientos mejorados.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN: 5.750

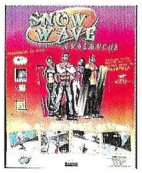


NBA LIVE'98

El más fantástico simulador de baloncesto. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.750



SNOW WAVE AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más, por fin surfing en PC (soporte de 3Dfx).

P.V.P. 2.995

PRECIO OPEN: 2.750

EXTENSION PC-FUTBOL + PC-CALCIO

La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que además puedas disfrutar de la liga Italiana.

P.V.P. 2.500

PRECIO OPEN: 2.500

El Monstruo Multimedia

Visita nuestra sección de fotografía digital

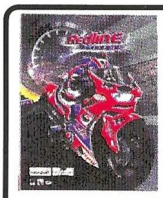
SIMULADORES

SCREAMER RALLY

Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 3.990

PRECIO OPEN: 3.750



REDLINE RACER

Derrapa, tumba, activa el turbo y siente la potencia de estas motos en un juego magnífico e indescriptible. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995

PRECIO OPEN: 6.500

ANDRETTI RACING

Escoge entre Fórmula Indy o entre Fórmula Nascar para gozar de la velocidad y el riesgo con la garantía de E.A. Sports.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN: 5.750

CASTROL HONDA SUPERBIKES

Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.495

F1 RACING SIM.

Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

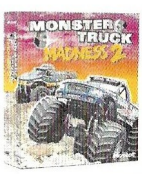
P.V.P. 8.995

PRECIO OPEN: 7.500

MOTOR HEAD

Una alta jugabilidad, una sofisticada inteligencia artificial, que hace a los oponenetes duros de verdad. La suavidad de control hace que este juego destaque.

A CONSULTAR

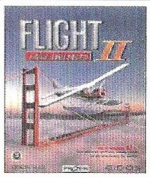


MONSTER TRUCK MADNESS 2

Los monstruos han regresado, más circuitos, más coches, más acción y emoción. Soporte 3Dfx y Forcefeedback.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

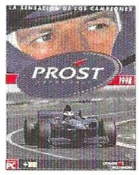


FLIGHT UNLIMITED 2

Lo que siempre habías deseado: 5 aviones para un simulador de vuelo muy realista. Pero vigila, no estarás solo en el aire.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

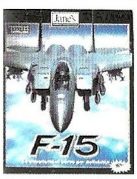


PROST GRAND PRIX

Recorre todos los circuitos del Mundial liberando toda tu adrenalina sobre el asfalto. Gráficos y sonido magníficos (3Dfx recomendada).

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.750



JANE'S F-15

¿Creías haberlo visto todo en simuladores de combate?.F-15 es el simulador más realista y tiene todos los controles del verdadero (3Dfx recomendada).

P.V.P. 7.995

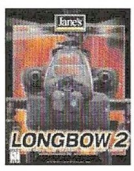
PRECIO OPEN: 7.750

FLYING CORPS GOLD

Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

P.V.P. 2.990

PRECIO OPEN: 2.750



APACHE: LONG BOW 2

Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da un realismo absoluto. Genera una nueva guerra cada vez que juegues.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.750

Máquinas instaladas dondes podrás jugar con las últimas novedades antes de comprar

Open Multimedia

El Monstruo Multimedia

Top Secret

TRUCOS
Un verano refrescante

Para que no te calientes mucho la cabeza con algunos de los últimos juegos aparecidos en el mercado –ya hace bastante calor sin esforzarse nada–, aquí tienes una selección de los mejores trucos que hemos podido conseguir.

COMMANDOS

Estos son las contraseñas de acceso a todos los niveles.

2. YJJXB
3. ZDD1T
4. RFF1J
5. K4TCG
6. MIR4M
7. 7QVJV
8. K99XC
9. AAAX1
10. JSGPW
11. CMODD
12. JGHD3
13. PUUWW
14. WT348
15. 139P0
16. L9IPV
17. FXIMV
18. YJOJG
19. YFCWJ
20. GDKWT

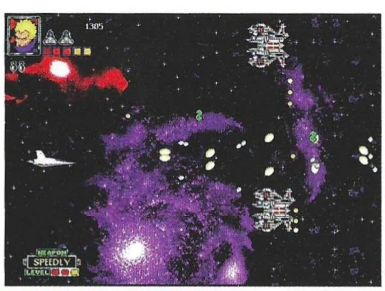
TWINLAZERS

En la pantalla donde seleccionas el nivel de dificultad, pulsa simultáneamente las teclas indicadas para activar el truco.

2+3 Los acompañantes disparan más fuerte.
1+3 Armas con potencia 3
1+2 Nivel de dificultad de 2 jugadores

Durante el juego, puedes usar las siguientes combinaciones:

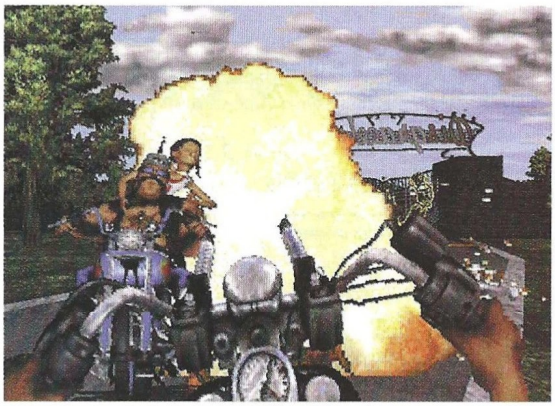
M+F1 Cambia de arma, puedes sustituir F1 por las teclas F2 a F5
M+F6 Cambia el nivel del arma, puedes sustituir F6 por las teclas F7 y F8
M+F11 Suma vidas al jugador 1, y con F12 al 2.
M+1 Pasar de nivel



REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Teclea los códigos durante el juego.

RDHOUNDDOG Activar/desactivar el modo dios
RDALL Conseguir todo (armas, munición, inventario y llaves)
RDMEADOW### Saltar el episodio # y al nivel ## (cada uno de los dos episodios tiene niveles del 01 al 07)



RDITEMS Todos los objetos
RDSHOWMAP Activa/desactiva el mapa completo
RDELVIS Activa/desactiva el modo dios
RDGUNS Todas las armas
RDINVENTORY Todo el inventario
RDKEYS Todas las llaves
RDJOSEPH Conseguir moto
RDAARON Modo seta
RDNOCHEAT Desactiva todos los trucos
RDWOLESAGLE Activa/desactiva modo borracho
RDMIKAEL Todos los objetos
RDGREG Conseguir el bote
RDKFC Modo gallina

DEATHTRAP DUNGEON

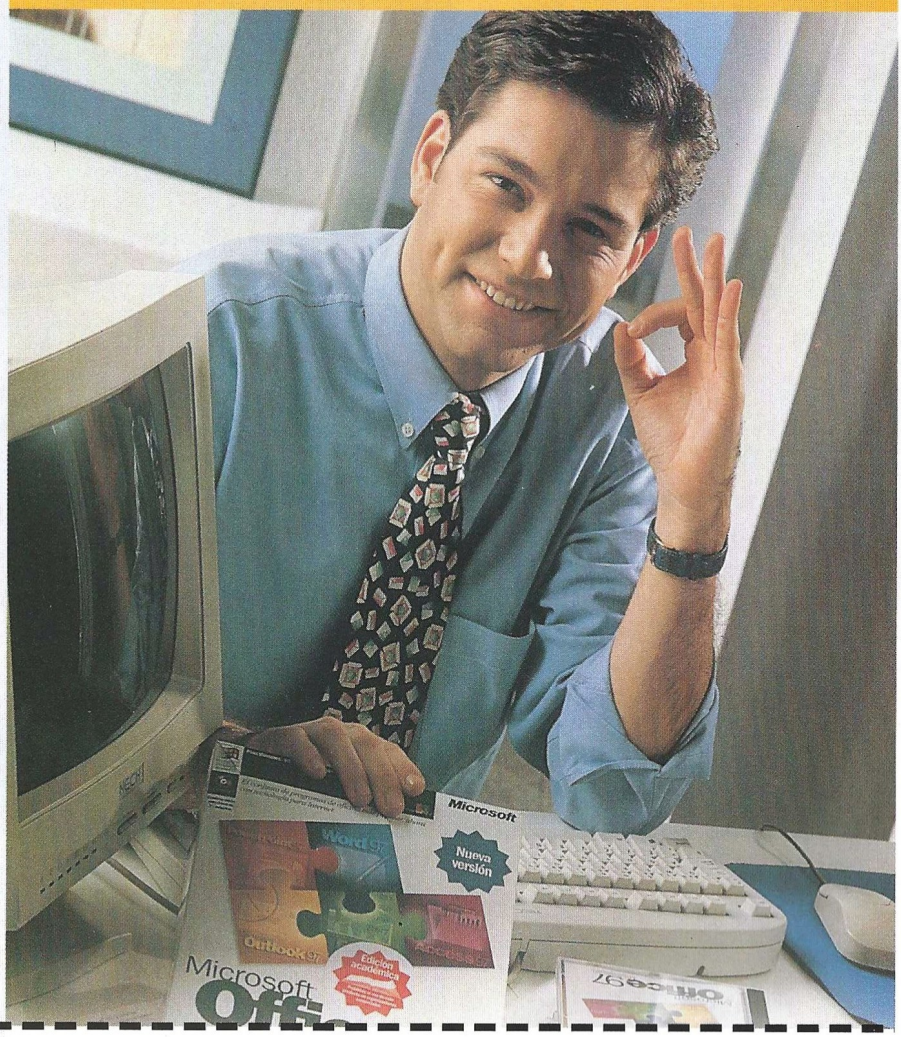
Durante el juego, teclea:

elvis Vida infinita
help Pausa

CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Dirección de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón de la PYME*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesiones técnicas:**
  - *Climatización*
  - *Delineación en Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Master en Ofimática*
  - *Windows 95*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración e Interiorismo*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
- **Ocio:**
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*

¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?

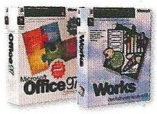


Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu curriculum brillantemente.

DOMÍNALA FÁCILMENTE CON LOS CURSOS CEAC.

Con profesor particular
que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material
que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.



Cursos garantizados por CEAC.
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC
que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de _____ que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes, de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

Población _____ *Provincia* _____

Teléfono _____ *F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.
Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K804

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 10 CD´S "MAS DE 1000 JUEGOS PARA WINDOWS" CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº31 DE CGW SON:

LUIS VIÑAS GUTIERREZ ..... MADRID
DEBORA ORTEGA BLANCO ..... FUENLABRADA(MADRID)
DANIEL ANDREU PASTOR ..... EL BOSQUE (CADIZ)
ISRAEL RODRIGUEZ ALONSO ..... ANTIGUA (LAS PALMAS)
AITOR SANCHEZ GARMENDIA ..... IRUN (GUIPUZCOA)
RAFAEL LESTAYO RIVEIRO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
JORGE GARCIA LOZANA ..... BADAJOZ
VICTOR MANUEL SANTIAGO BELTRAN ..... MARIN (PONTEVEDRA)
ARTURO DE LA PAZ LOPEZ ..... MADRID
FERNANDO CALLES MATEOS ..... ZAMORA

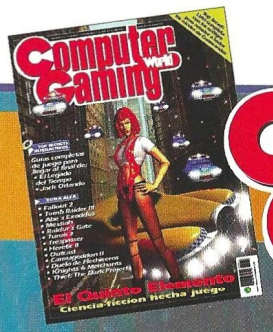
RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

A FRANQUEAR EN DESTINO

CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA



Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

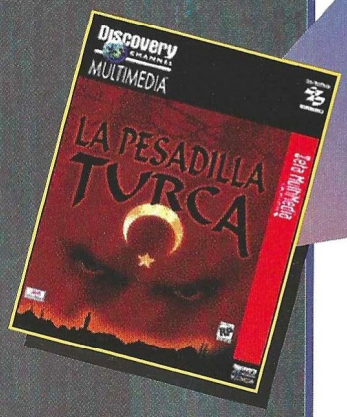
Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

5 JUEGOS "LA PESADILLA TURCA"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



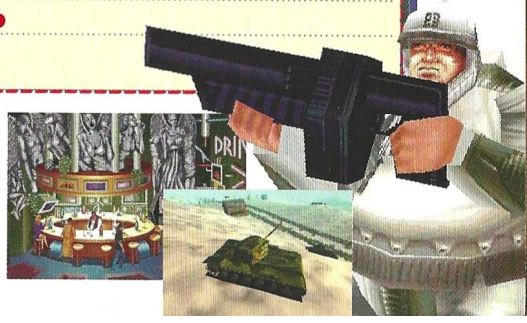
Computer Gaming World

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



Contenido del CD

WitchFrog

Este mes Computer Gaming World te regala una curiosa variante del Tetris llamada WitchFrog que pondrá en competición a las mejores brujas del mundo conocido.

REQUISITOS MINIMOS

Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, ratón, Windows 95, DirectX

WINDOWS 95

Abre el CD-ROM y la carpeta WITCHF. Ejecuta el programa WFROG.EXE.

CONTROLES

Dentro de la carpeta WITCHF del CD-ROM hay un archivo de ayuda de Windows llamado WFROG. Contiene toda la ayuda necesaria en cuanto a controles, requisitos y demás aspectos del juego. Sólo tienes que ejecutarlo para acceder a él.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. La mecanica de juego es sumamente sencilla.

SERVICIO TECNICO

WitchFrog es un juego de WINDOWS 95 y no de MS-DOS. Si tienes algún problema técnico con el juego, consulta primero la ayuda que está dentro de la carpeta WITCHF. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Haber instalado DirectX.

2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Esta linea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE QUICK TIME (Solo Windows)

Abre la carpeta llamada QTIME del CD-ROM y pulsa dos veces sobre el icono Q32INST si tienes Windows 95 o QTINSTAL si tienes cualquier versión anterior de Windows. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado Quicktime, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y después la de DIRECTX. Haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1

IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

CDB16E403.EXE Netscape para Windows 3.1

CDB32E403.EXE Netscape para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de INTEL INDEO 5

Dentro de la carpeta Fifth hay un archivo ejecutable llamado INDEO5. Pulsa dos veces sobre él para instalar estas extensiones de vídeo en tu ordenador.

Demo Jugable de Knights & Merchants

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 24 MB de RAM, SVGA VLB o PCI con 2MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo K_D_V092. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo.

Ejecución: Se creará un grupo de programas para Knights & Merchants con un acceso directo al mismo.

Controles: Usa el ratón. En el grupo de programas hay un archivo README con las teclas del juego.

Demo Jugable de El Quinto Elemento

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA VLB o PCI, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX, Intel Indeo

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta FIFTH. Ejecuta el archivo INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo. Es necesario instalar Intel Indeo para que funcione adecuadamente.

Ejecución: Abre Mi PC, el disco duro y la carpeta FIFTH. Ejecuta el archivo DEMOPC.

Controles: Usa los cursores para moverte, y las teclas CTRL y SHIFT para disparar.

O= salto

5(teclado numérico)= giro de 180°

CTRL+SHIFT+ARRIBA=movimiento especial para Leeloo.

Demo Jugable de Dawn of War

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA VLB o PCI, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo.

Ejecución: Se creará un grupo de programas para Dawn of War con un acceso directo al mismo.

Controles: Usa el ratón para seleccionar unidades y las opciones de construcción y entrenamiento. El único nivel jugable de la demo tiene un pequeño tutorial.

NOTA: La demo de Dawn of War no tiene final alguno, por lo que una vez eliminados los enemigos podrás seguir jugando hasta agotar los recursos o salir del programa a través del menú. La demo tampoco permite cargar ni salvar partidas.

TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

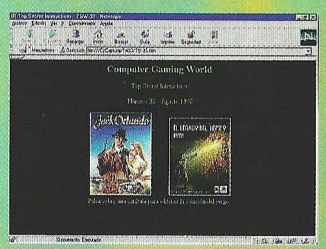
Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI33 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-33. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

IMPORTANTE: El juego Jack Orlando tiene algunos errores de programación que se solventan con un parche incluido en la carpeta PARCHE del CD-ROM. Abre el archivo README para obtener instrucciones acerca de su instalación.



Vídeos de Baldur´s Gate, El Quinto Elemento y Diablo 2

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

BALDUR´S GATE

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95, Quicktime/DirectX

En el CD hay dos posibilidades de ver imágenes de Baldur's Gate. El archivo E3-BGATE.MOV, necesita que tengas instalado el QUICKTIME en tu ordenador. Sólo tienes que pulsar dos veces sobre él para ver el vídeo.

Dentro de la carpeta NID, encontrarás un archivo llamado SETUP.EXE. Ejecútalo, sigue las instrucciones de pantalla y se instalará en tu ordenador una demo no interactiva de Baldur's Gate a la tendrás acceso desde un grupo de programas creado por el instalador. Necesita DirectX para funcionar correctamente.

EL QUINTO ELEMENTO

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95, Intel Indeo 5

Abre la carpeta AVI_PC del CD-ROM y ejecuta el archivo TEASER. No funcionará si no tienes instalado Intel Indeo 5 en tu ordenador.

DIABLO 2

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95, DirectX

Ejecuta el archivo DIABLO2 que encontrarás dentro del CD-ROM. Necesitas tener instalado DirectX para que funcione correctamente.

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Blade Runner	Virgin
3	Broken Sword 2	Virgin
4	Riven	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires	Microsoft
2	Civilization II	Proein
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	Commandos	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Jedi Knight	Erbe
3	Quake II	Proein
4	Abés Oddysee	N.S.C.
5	Doom II	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	FIFA 97	Electronic Arts
3	PC Futbol 5.0	Dinamic
4	Fútbol Pro 97/98	Proein
5	NBA Live 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	F-15	Electronic Arts
3	iF-22	Friendware
4	Red Baron 2	Coktel
5	EF-2000	Infogrames

TOP 50

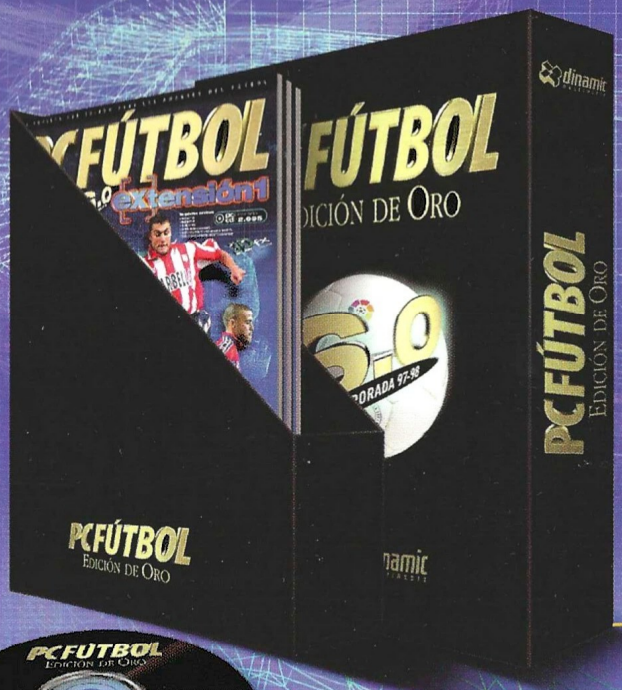
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
2	Age of Empires	Microsoft	EST.
3	Civilization II	Proein	EST.
4	Jedi Knight	Erbe	ACC.
5	Quake II	Proein	ACC.
6	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
7	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
8	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
9	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
10	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
11	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
12	Commandos	Proein	EST.
13	Starcraft	Coktel	EST.
14	Doom II	Erbe	ACC.
15	Tomb Raider	Proein	ACC.
16	Blade Runner	Virgin	AV/R.
17	Quake	New Soft. Center	ACC.
18	Constructor	New Soft. Center	EST.
19	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
20	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
21	Z	Virgin	EST.
22	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
23	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
24	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
25	Outlaws	Erbe	ACC.
26	MDK	Virgin	ACC.
27	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
28	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
29	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
30	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
31	Riven	Electronic Arts	AV/R.
32	Battlespire	Virgin	AV/R.
33	Turok	New Soft. Center	ACC.
34	Atlantis	Friendware	AV/R.
35	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
36	Caesar II	Coktel	EST.
37	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
38	Dark Earth	Proein	AV/R.
39	Broken Sword	Virgin	AV/R.
40	Carmageddon	Arcadia	ACC.
41	Plane Crazy	Arcadia	ACC.
42	F-15	Electronic Arts	SIM.
43	Men in Black	Arcadia	ACC.
44	Croc	Electronic Arts	ACC.
45	Deathtrap Dungeon	Proein	ACC.
46	Dune 2000	Virgin	EST.
47	Motorhead	Arcadia	ACC.
48	Resident Evil	Virgin	ACC.
49	The Dig	Erbe	AV/R.
50	Postal	Proein	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

En septiembre:

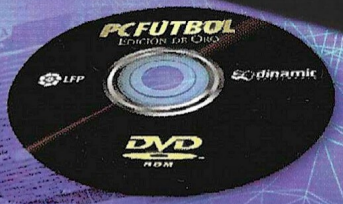
"la Biblia de la Liga", la liga inglesa, la liga francesa y además, adelántate al futuro completamente gratis.

[**La revista+Extensión 2+PCPremier 6.0** Liga inglesa+**PCFrance 5.0** Liga francesa, todo por sólo **2.500 Ptas.** Edición LIMITADA]



DVD ROM

Disfruta hoy del fútbol con la tecnología del mañana



Descubre en la Extensión 2 cómo conseguir la Edición de Oro de PCFútbol 6.0 en DVD-ROM completamente gratis.

[extensión2]

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 97/98

PCFÚTBOL
Más novedades, más realismo. Más fútbol

2 PC CD-ROM
Windows™95
Windows™98

dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.com 902 480 482

"LA AVENTURA GRAFICA QUE HUBIERA HECHO QUENTIN TARANTINO"

HOPKINS FBI

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

KULT

Traducido y doblado al castellano

Copyrights 1998 © Production MP ENTERTAINMENT. KULT EDITION. Todos los derechos reservados